38
ANNO 5
NUMERO 38
FEBBRAIO 1995
LIRE 5500

XENIA
EDIZIONI

COMSOLE MANIA

SPECIALE GIAPPONE
SECONDA PARTE

TUTTO DAL CES DI LAS VEGAS

SKELETON KREW:
IL MEGADRIVE ALL'INFERNO

LA FINE DEGLI ADDAMS

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER:
IL MIGLIOR CALCIO PER SNES?

TITOLI DEL MESE:
PUYO PUYO 2 - ROCKMAN X2 - STARBLADE - SPARKSTER - UNIRACERS
SYNDICATE - NOVASTORM - DEMOLITION MAN

Spedizione in Abbonamento Postale/50% - Milano

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

SEGA MEGA DRIVE

AERO THE ACROBAT	89000	(U)
AGASSI TENNIS	35000	(E)
ALIEN 3	72000	(E)
ALIEN STORM	49000	(E)
ANIMANIACS	99000	(E)
ANOTHER WORLD	52000	(E)
ASTERIX	99000	(E)
BACK TO THE FUTURE	49000	(E)
BALLZ 3D	119900	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99900	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49000	(E)
BATMAN IL RITORNO	59000	(E)
BATTLE SHIP	107000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	119000	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69000	(U)
BEAVIS & BUTT HEAD	119000	(U)
BILL WALSH FOOTBALL	59900	(E)
BLADES OF VENGEANCE	42000	(E)
BONANZA BROSS	45000	(E)
BONKERS	109000	(U)
BOOGERMAN	109000	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	119000	(E)
BUBBA'N'STIX	109000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99000	(U)
BUBSY	67000	(E)
BUBSY 2	109000	(E)
BUSY TOWN	109000	(U)
CAPITAN AMERICA	45000	(E)
CAPITAN HAVOC	87000	(E)
CAPITAN PLANET	49900	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	telef.	
CHAMPIONSHIP POOL	119000	(U)
CHAOS ENGINE	129000	(E)
CHESTER CHEETAH 2	77000	(U)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44000	(E)
CHUCK ROCK II	79000	(E)
CIKI CIKI BOY	47000	(E)
CLAY FIGHTER	89000	(E)
CLIFFHANGER	59000	(E)
COLUMNS 3	49000	(J)
COMBAT CARS	79000	(E)
CONTRA HARD CORPS	119900	(U)
COOL SPOT	66000	(E)
CORPORATION	52000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59000	(E)
CRUE BALL	52000	(E)
DAVID ROBINSON BASKET	52000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	49900	(E)
DICK VITALE BASEBALL	139900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	89000	(E)
DJ BOY	45000	(E)
DOUBLE DRIBBLER	87000	(U)
DOUBLE HEADER	52000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99000	(E)
DRAGON	129900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79900	(E)
DUNE II	119000	(E)
DYNAMITE HEADDY	119000	(E)
EA SPORT TENNIS	119900	(E)
EARTH WORM JIM	139000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	129900	(E)
ESWAT	52000	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	85000	(E)
EUROPEAN CLUB SOCCER	47000	(E)
FATAL FURY 2	147000	(J)
FATAL LABYRINTH	49000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119000	(E)
FLINK	99900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	119700	(E)
FORMULA 1	89900	(E)
G-LOC	49000	(E)
GALAXY FORCE 2	49000	(E)
GAUNTLET IV	107000	(E)
GENERATION LOST	119000	(U)
GHOULS 'N GHOST	47000	(E)
GOOFY TROOPS	119900	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	139000	(U)
GUNSHIP 2000	49900	(E)
GUNSTAR HEROES	79000	(E)
GYNOUG	49000	(E)
HOLYFIELD BOXING	29900	(J)
HOME ALONE 2	79000	(U)
HURRICANES	129900	(E)
INDIANA JONES	53000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	99000	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	67000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119900	(E)
JAMES POND III	47000	(E)
JAMMIT	129900	(U)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	85000	(E)
JOHN MADDEN 95	129900	(E)
JUNGLE BOOK	119000	(E)
JURASSIC PARK 2	129900	(U)
KAWASAKI SUPERBIKE	109000	(E)
KICK OFF 3	99000	(E)
KING OF MONSTER 2	140000	(U)
KLAX	29900	(E)
LAST BATTLE	42000	(E)
LEMMINGS II	129900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	99000	(E)
LOTUS TURBO CHALLENGE	75000	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	87000	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	99000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	89000	(E)
MAZINGA WARS	55000	(E)
MEGA BOMBERMAN	119000	(E)
MEGA TURRICAN	99000	(E)
MICKEY MANIA	129000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	97000	(U)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109000	(E)
MIGHTY MAX	99900	(E)
MONSTER WORLD IV	telef.	
MORTAL KOMBAT	99000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	115000	(E)
MR NUTZ	129900	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	45000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59000	(E)
NBA ACTION 94	125000	(U)
NBA JAM	85000	(J)
NBA LIVE 95	119000	(E)
NEW HORIZONS	145000	(U)
NFL 95	125000	(U)
NHL 94 HOCKEY	89000	(E)
NHL 95	119000	(E)
NORMY'S BEACH BABE	99000	(E)
OTTIFANT	47000	(E)
PAC ATTACK	99000	(U)
PACMAN 2	119000	(U)
PAGEMASTER	119000	(E)
PAPERBOY	42000	(E)
PAPERBOY 2	49000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	99900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	119000	(E)
PIRATES OF DARK WATER	129000	(U)
PITFALL	129000	(E)
POWER MONGER	44000	(E)
POWER RANGERS	119900	(U)
POWERDRIVE	119900	(E)
PRINCE OF PERSIA	109900	(E)
PRIZE FIGHTER	telef.	
PRO STRIKER - SOCCER	85000	(J)
PROBOTECTOR	119000	(E)
PSYCHO PINBALL	telef.	
RACE DRIVING	67000	(U)
RADICAL REX	109000	(E)
RANGER X	79000	(E)
RED ZONE	119000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	109000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	65000	(E)
ROCK & ROLL RACING	79000	(E)
ROCKMAN MEGA WORLD	telef.	
RYAN GIGGS CHAMPIONS	69000	(E)
SAILOR MOON	telef.	
SAMURAI SHODOWN	136000	(U)
SECOND SAMURAI	89000	(E)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	79000	(E)
SHADOW RUN	119000	(U)
SHAQ-FU	129900	(E)
SHINING FORCE II	129000	(E)
SHINOBI 3	65000	(E)
SILVESTER & TWEETY	119000	(E)
SKITCHIN	99900	(E)
SNOOKER	telef.	
SOCKET	99900	(U)
SONIC 2	39000	(E)
SONIC 3	99000	(E)
SONIC 4	129000	(E)
SONIC SPINBALL	87000	(U)
SPACE HARRIER	44000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109000	(E)
SPEEDBALL 2	49000	(E)
SPIDERMAN & X-MAN	69000	(E)
STAR TREK	119000	(U)
STREET OF RAGE 3	129000	(E)
SUB TERRANIA	89000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	44000	(E)
SUPER KICK OFF	66000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	159000	(E)
SYNDICATE	119000	(E)
TALE SPIN	49000	(E)
TAZMANIA	49000	(J)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119000	(E)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	55000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	119000	(E)
THE LAWNMOVER MAN	109000	(E)
THE LION KING	129000	(E)
THUNDERFORCE 2	49900	(E)
TINY TOONS	69000	(E)
TINY TOONS 2	99900	(E)
TINY TOONS 3	105000	(E)
TOE JAM & ERALD II	109000	(E)
TOP GEAR 2	125000	(U)
TOYS	47000	(U)
TROY AIKMAN FOOTBALL	109000	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129000	(E)
TWO CRUDES DUDES	56000	(E)
URBAN STRIKE	119900	(E)
VIEW POINT	149000	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	169000	(E)
VIRTUAL BART	109000	(E)
VIRTUAL PINBALL	67000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75000	(U)
WINTER OLYMPICS	69000	(E)
WOLFCHILD	47000	(U)
WOLVERINE	99000	(E)
WONDER BOY 5	49000	(E)
WONDER BOY 6	telef.	
WORLD CUP USA 94	119000	(E)
WORLD HEROES	125000	(J)
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	59000	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	117000	(U)
WORLD TOURN. SOCCER	79000	(E)
WWF RAW	109000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	95000	(J)
X-CALIBER 2099	129000	(E)
XENON II	44000	(E)
YOGI BEAR	114000	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97000	(U)
ZERO TOLLERANCE	119900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109000	(E)
ZOOL	47000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

CONSOLE

CONSOLE GAMEBOY	99000	CONSOLE SUPER NES SCART	219000
CONSOLE GAMEBOY + KIRBY'S DREAMLAND	129000	CONSOLE SUPERNINTENDO + STREET FIHTER II TURBO	225000
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	139000	CONSOLE SUPERNINTENDO + STARWING	199000
CONSOLE GAMEGEAR	189000	CONSOLE SUPERNINTENDO + SUPER MARIO ALL STAR + SUPER MARIO WORLD	280000
CONSOLE MEGADRIVE 2	220000	CONSOLE 3DO NTSC + GIOCHI	950000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + THE LION KING	315000	CONSOLE JAGUAR + GIOCHI	569000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + SONIC III	299000	CONSOLE NEO GEO CD SCART	1.150000
CONSOLE MEGA CD + 9 GIOCHI	550000	CONSOLE SEGA SATURN + GIOCHI	1.490000
		CONSOLE SEGA 32X EUROPEA	469000
		CONSOLE SONY PLAY STATION	telef.

QUEEN COMPUTER

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per PC-CD Rom-Amiga-GameGear Saturn-32X-GameBoy-NeoGeo CD

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

Informazioni e Ordini 24 ore su 24 telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

AERO THE ACROBAT 2	135000	(U)
AGASSI TENNIS	117000	(U)
ALIEN 3	79000	(U)
ANIMANIACS	129000	(E)
ART OF FIGHTING	97000	(U)
BARKLEY JAM BASKET	129900	(E)
BATMAN & ROBIN	149000	(E)
BATMAN IL RITORNO	75000	(E)
BATTLETECH MECHWARRIORS	89000	(E)
BEAST BALL	109000	(E)
BIANCANEVE (SNOW WHITE)	125000	(U)
BIKER & NICE FROM MARS	119000	(U)
BIOMETAL	129000	(E)
BLACK HAWK	89000	(E)
BLACKTORNE	125000	(U)
BLUES BROTHERS	89000	(E)
BONKERS	149000	(U)
BRAINLORD	149000	(U)
BREATH OF FIRE	139000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	139900	(E)
BUBSY 2	129000	(U)
CANNON FODDER	telef.	
CARRIER ACES	telef.	
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	89000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	145000	(E)
CHAMPIONSHIP SOCCER 94	93000	(U)
CHAOS ENGINE	149000	(E)
CHAVEZ BOXING 2	119000	(U)
CHOPLIFTER 3	119000	(E)
CLAY FIGHTER 2	129000	(E)
CLAY FIGHTER TOURNAMENT	telef.	
CLAYMATES	129000	(E)
CLIFFHANGER	69000	(E)
COOL SPOT	89000	(E)
CYBERNATOR	75000	(E)
DAFFY DUCK	69000	(E)
DEMON BLAZON	telef.	
DESERT FIGHTER	139000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	149000	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	159000	(E)
DRAGON	139900	(E)
DRAGON WIEW	145000	(U)
DSP TENNIS	telef.	
EARTH WORM JIM	149000	(E)
EEK THE CAT	114000	(E)
ESPN BASEBALL	119900	(E)
F ZERO	55000	(E)
F1 POLE POSITION 2	149900	(E)
FATAL FURY 2	149000	(U)
FATAL FURY SPECIAL	149000	(J)
FIEVEL GOES WEST	129900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	119000	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149000	(U)
FINAL FANTASY 3	159000	(U)
FINAL FIGHT 2	70000	(U)
FIRE STRIKE	119000	(U)
FLASHBACK	79000	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	129700	(E)
GHOUL PATROL	129000	(U)
GHOULS 'N GHOST	75000	(E)
GOAL 2	127000	(U)
GOEMON 2	139900	(J)
GOOFY TROOPS	139000	(E)
GP1 MOTOMONDIALE	124000	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	149900	(U)
HAT TRICK HERO 2	159000	(J)
HURRICANES	139900	(E)
ILLUSION OF GAIA	149900	(U)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	139000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	125000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	89000	(E)
JETSONS(INVASION OF PLANET)	127000	(U)
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	79000	(E)
JOHN MADDEN 95	139900	(E)
JORDAN ADVENTURE	139000	(E)
JUNGLE BOOK	129000	(E)
JUNGLE STRIKE	119000	(E)
JURASSIC PARK 2	144000	(E)
KEN IL GUERRIERO 7	109000	(J)
KENDO RAGE	67000	(U)
KICK OFF 3	115000	(E)
KID KLOWN	119000	(U)
KIKIKAIKAI 2	telef.	
KING OF DRAGONS	149000	(U)
KING OF MONSTER 2	135000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139000	(U)
LEMMINGS II	159000	(E)
LOCK ON	67000	(U)
LOONEY TUNES	72000	(E)
LORD OF DARKNESS	139000	(U)
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	137000	(U)
MAXIMUM CARNAGE	119000	(E)
MEGA MAN SOCCER	137000	(U)
MEGA MAN X -CAPCOM-	115000	(E)
METAL MORPH	138000	(U)
MICHAEL ANDRETTI RACING	135000	(U)
MICKEY MANIA	159000	(E)
MICROMACHINES	119900	(E)
MIGHTY MAX	109900	(E)
MORTAL KOMBAT	59000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	135000	(E)
MR NUTZ	69000	(E)
MUSCLE BOMBER	telef.	
NBA JAM	89000	(J)
NBA LIVE 95	129000	(E)
NEW HORIZONS	145000	(U)
NFL FOOTBALL	119000	(E)
NFL QUATERBACK CLUB	157000	(U)
NHL 95	139900	(E)
NICKELEON GUTS	129000	(U)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	129900	(E)
OPERATION EUROPE	telef.	
PAC ATTACK	99000	(E)
PAC IN TIME	telef.	
PACMAN 2	125000	(U)
PAGEMASTER	129000	(U)
PARODIUS	79000	(E)
PITFALL	149000	(E)
PLAYER MANAGER	67000	(E)
PLOK	57000	(U)
POCKY & ROCKY 2	179000	(J)
POP'N TWINBEE 2	135000	(E)
POPULOUS II	79000	(E)
POWER RANGERS	159000	(E)
POWER SLIDE	telef.	
POWERDRIVE	119000	(E)
PRIME GOAL SOCCER	149000	(J)
PRINCE OF PERSIA	79000	(E)
PRO SPORT HOCKEY	137000	(U)
RADICAL REX	124000	(U)
RAGE IN THE CAGE	telef.	
RANMA 1/2 PART 3	89000	(J)
RETURN OF THE JEDI	139000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	145000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	139000	(U)
ROBOTRECK	135000	(U)
ROCKMAN SOCCER	telef.	
RUN SABER	67000	(U)
RUNES OF VIRTUE 2	149000	(U)
SAMURAI SHODOWN	145000	(U)
SAMURAI SPIRITS	telef.	
SECRET OF MANA	119000	(E)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	89000	(E)
SHADOW RUN	149000	(E)
SHAQ-FU	149000	(E)
SHIEN THE BLADE CHASER	telef.	
SHIEN'S REVENGE	129000	(U)
SKYBLAZER	69900	(E)
SOCCER SHOTOUT	145000	(U)
SONIC BLASTMAN 2	139000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	139000	(E)
SPEED RACER	119000	(U)
SPEED WORLD	135000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	89000	(E)
SPINDIZZY WORLD	47000	(U)
SPORTS ILLUSTRATED	telef.	
STAR FLEET	99000	(E)
STAR TREK NEXT GENERATION	149000	(U)
STONE PROTECTORS	139000	(U)
STREET FIGHTER 2	89000	(E)
STREET RACER	129000	(E)
STRIKE GUNNER	59000	(E)
STUNT RACE FX	149000	(E)
SUNSET RIDERS	79000	(E)
SUPER ADVENTURE ISLAND 2	129000	(U)
SUPER ALESTE	89000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	139000	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	129000	(E)
SUPER BRAWL	119000	(U)
SUPER CHASE HQ 2	99000	(J)
SUPER DROP ZONE	119000	(E)
SUPER FINAL MATCH TENNIS	telef.	
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	telef.	
SUPER GOAL 2	127000	(U)
SUPER MARIO ALL STARS	119000	(E)
SUPER MARIO KART	119000	(E)
SUPER MARIO WORLD	59000	(E)
SUPER METROID	115000	(E)
SUPER PANG	59000	(E)
SUPER PC KID	telef.	
SUPER PINBALL	99900	(E)
SUPER PUNCH OUT	125000	(U)
SUPER PUYO PUYO	telef.	
SUPER STREET FIGHTER 2	149000	(E)
SUPER TENNIS	75000	(E)
SUPER TURRICAN	69000	(E)
SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN)	119000	(E)
SUZUKA 8 HOURS	127000	(U)
SYNDICATE	119000	(E)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	62000	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	70000	(U)
THE 7TH SAGA	143000	(U)
THE INCREDIBLE HULK	129900	(E)
THE LION KING	145000	(E)
TINY TOON SPORTS	129000	(E)
TOM & JERRY	149000	(E)
TOP GEAR 2	89000	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	149000	(E)
TURN & BURN	139900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	139000	(E)
ULTIMA : THE FALSE PROPHET	145000	(U)
ULTIMA BLACK GATE	132000	(U)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	129000	(E)
VIRTUAL BART	139000	(E)
VIRTUAL SOCCER	129000	(E)
VORTEX	149000	(U)
WILDTRAX	telef.	
WINTER OLYMPICS	115000	(E)
WOLVERINE	125000	(E)
WORLD CLASS RUGBY	59000	(E)
WORLD CUP USA 94	129000	(E)
WORLD HEROES 2	139000	(U)
WWF RAW	125000	(E)
X-CALIBER 2099	129000	(E)
X-MAN	159000	(U)
YOGI BEAR	119000	(E)
ZELDA 3	93000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	135000	(E)
ZOOL	67000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

3DO NEWS

ALONE IN THE DARK	115000
BURNING SOLDIER	125000
CRASH BURN	76000
CRIME PATROL	129000
DRAGON'S LAIR	119000
DUNGEON & DRAGONS SLAYER	99900
ESPN TENNIS	89000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	115000
FIREBALL PINBALL	179000
GRIDDERS	125000
GUARDIAN WAR	125000
JURASSIC PARK	49000
LEMMINGS	105000
MAD DOG MCCREE 2	129000
MEGARACE	109000
MICROCOSM	129000
MONSTER	109000
NEED FOR SPEED	119000
NIGHT TRAP	119000
OFF WORLD INTERCEPTOR	119000
OUT OF THIS WORLD	119900
PATHAANK	119000
REBEL ASSAULT	119000
ROAD RASH	139000
SAMURAI SHODOWN	119000
SEWER SHARK	119000
SHADOW WARS SUCCESSION	129000
SHOCK WAVE 2	84000
SPACE SHUTTLE	109000
STAR CONTROL 2	125000
STELLAR SEVEN	129000
STREET FIGHTER 2 TURBO	139000
THE HORDE	95000
TOTAL ECLIPSE	125000
WACKY RACES	199000
WAY OF THE WARRIORS	129000
WAYALE GOLF	119000
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	125000
WING COMMANDER	105000

THE TOP GAMES

L. 149000

L. 119000

L. 149000

L. 139000

L. 129000

L. 149900

L. 119000

L. 145900

L. 145000

L. 139000

L. 129000

L. 125000

L. 119000

L. 145000

L. 144000

L. 129000

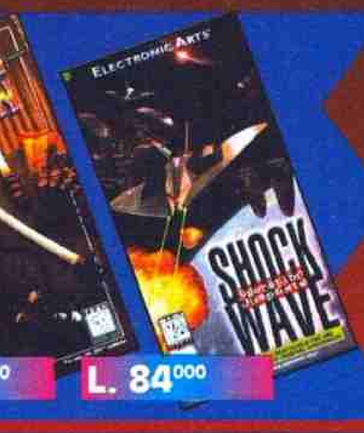
L. 115000

L. 119000

L. 119000

L. 119000

L. 119000


L. 84000

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

CO

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	computer	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 28.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

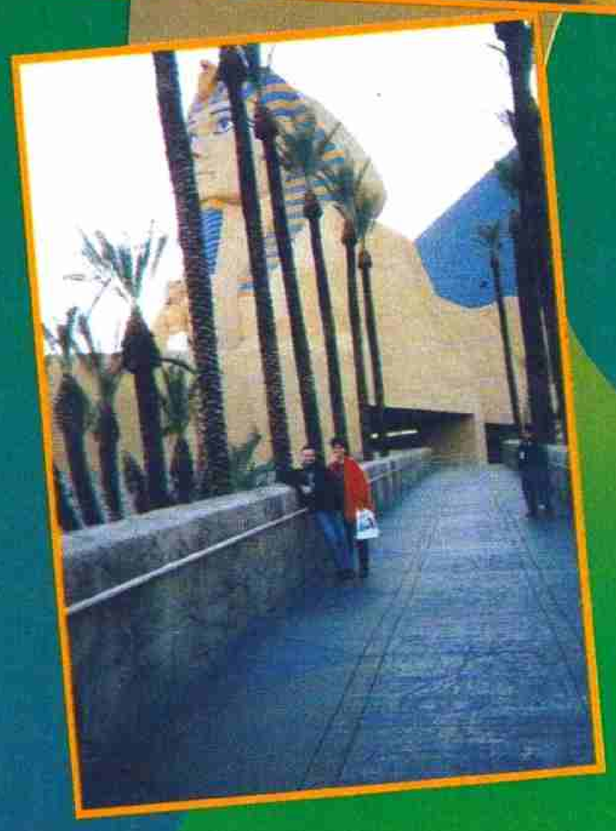
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA 8
MADE IN JAPAN 44
RECENSIONI 59
PREVIEW 117
ROUGE 'N' ROLE 121
MAGIA! 123
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 125
CONSOLIAMOCI 127
CONTROL YOUR CONSOLE 130
CYC 144 HELP 133
CYC SPECIALE 136
BOVAS' HARD CAFE' 152



GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31- 20121 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Studioteca Liliana Parma, Claudio Celasco • Redazione:

MEGLIO TARDI CHE MAI

Questa frase, nata in un momento di conversazione del tutto casuale tra me e Max - del tipo "Ehi Max, non so come intitolare l'editoriale, dammi un'idea" "Non lo so... meglio tardi che mai" - è in questo momento applicabile a diversi aspetti della realtà del mondo videoludico.
Primo fra tutti - ma solo perché è quello che viviamo ogni giorno - sembra essere quello della rivista. Tra viaggi, fiere, vacanze e via discorrendo si va sempre più avanti con la chiusura, facendo sì che gli ultimi giorni prima della stampa siano un inferno di stress e lavoro per tutti quelli che ci hanno a che fare - a partire da me per arrivare allo stampatore, passando da grafica e fotolitista.
Il secondo aspetto a cui questa frase calza a pennello è il mercato italiano dei videogiochi. Dovete sapere che da sempre il nostro paese è stato considerato alla stregua di quelli del terzo mondo - stiamo ovviamente parlando di vendite di videogiochi, console e via dicendo. Un piccolo aneddoto capitato al Conte (soprannome di un importatore italiano di videogiochi - ciao Vittorio): durante una trattativa, per l'importazione di un titolo per PC CD-ROM in Italia, gli venne chiesto quante unità prevedeva di vendere; alla risposta del Conte, l'americano con cui stava parlando sbottò (testuali parole): "Cavolo, nemmeno i polacchi mi chiedono così pochi pezzi!". Questo per illustrarvi quali siano le condizioni in cui versa (o, speriamo, versava) la nostra nazione. Ultimamente, però, pare che il mercato italiano sia finalmente in ascesa, e il fenomeno videogioco non sia più trattato dai media e dalle grosse compagnie come qualcosa di alieno, ma come un settore nuovo, in espansione e dalle incredibili possibilità. Quello delle console è un caso a parte - con l'uscita di nuove macchine tutti aspettano di vedere cosa succede (a questo proposito ho fatto delle considerazioni anche all'inizio di Anteprimania) - ma passato questo periodo di transizione la situazione dovrebbe allinearsi a quella dei computer...
Per cui speriamo che continui così, ed è proprio il caso di dirlo (in fondo sono tre anni e mezzo che ci occupiamo di videogiochi con ConsoleMania, e molti di più con Zzap! prima e TGM poi...): meglio tardi che mai.

Alex Rossetto

***PS Notizia* - ahimé dolorosa - dell'ultima ora: a causa dell'aumento del prezzo della carta del 35% ci vediamo costretti - dopo quattro anni di stabilità - ad aumentare il prezzo della rivista di 500 lire. Non ci sembra molto (10%, il resto ce lo accolliamo noi), sappiamo però che è comunque un impegno da parte vostra e vi ringraziamo per l'aiuto.**

INDICE RECENSIONI

3 D O

63 DEMOLITION MAN
70 NOVASTORM
98 STARBLADE

M E G A C D

79 PITFALL

M E G A D R I V E

117 NBA JAM TOURNAMENT EDITION - PREVIEW
110 POWERDRIVE
82 PUYO PUYO 2
90 SKELETON KREW
104 SYNDICATE

S U P E R N I N T E N D O

118 AIR CAVALRY - PREVIEW
80 GODZILLA
66 HAGANE
74 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
81 MANCHESTER UNITED
117 NBA JAM TOURNAMENT EDITION - PREVIEW
86 PINBALL FANTASIES
96 ROCKMAN X2
102 SPARKSTER
106 SUPER BC KID
112 UNIRACERS

Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 87.85.67- Fax (02) 87.85.67 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20121 Milano

STREET

...E VINCI IL

STREET RACER E' IL PRIMO GIOCO DI GUIDA CHE PRESENTA SIMULTANEAMENTE 4 SCHERMI, 1 PER GIOCATORE. LA TECNOLOGIA MODE 7 E' SFRUTTATA AL MASSIMO NEI VARI MOMENTI DELLA GARA. COMPETIZIONE, CAMPIONATO E PERFINO CALCIO.

RACER

TRAFFICO!

LA SPETTACOLARITA' E' GARANTITA CON IL PLAYBACK IN FULL-MOTION VIDEO GIRATO DALLE TELECAMERE DA DIVERSE ANGOLATURE.

PER SUPERNINTENDO

UBI SOFT
Entertainment Software

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

EDITORIALE

CHI VA AL CES FA I SOLDI

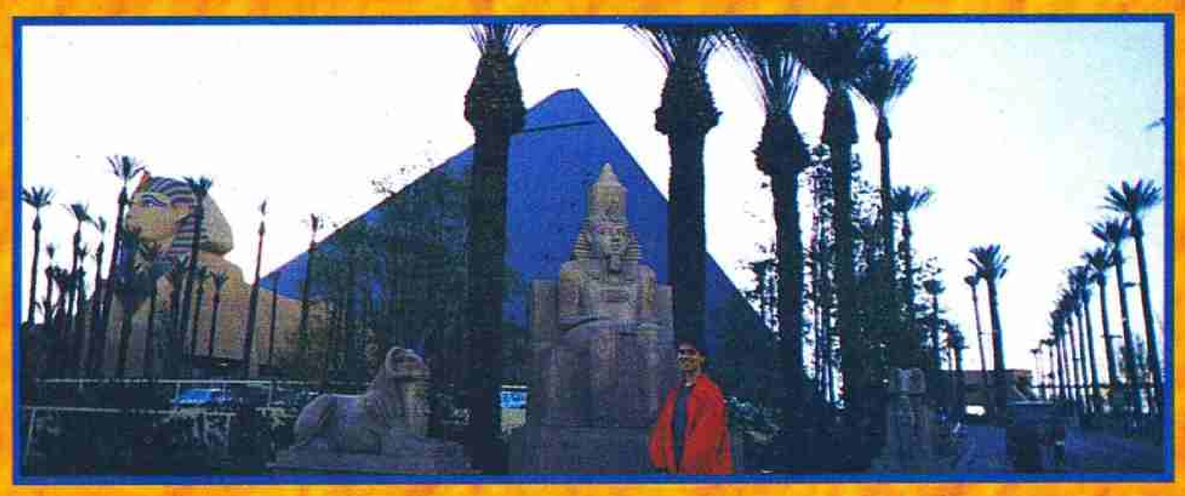
Questo titolo un po' equivoco - al solito - dà esattamente l'idea di come siano andate le cose quest'anno a Las Vegas...

Beh, è proprio vero, ma cominciamo dall'inizio: Max, dopo una vacanza lunga e meritata, mi ha raggiunto a Las Vegas direttamente dalle Hawaii. Con sé aveva una strana statuetta rappresentante il dio hawaiiano dei soldi (troverete la foto nelle pagine dell'editoriale). A parte la bruttezza congenita, la statuina pareva non avere nulla di particolare, fino a quando... Per farla breve, dopo soli dieci minuti di gioco con il video poker io ho fatto scala reale massima di picche, vincendo così mille dollari, e Max durante il primo pomeriggio di gioco ne ha vinti ben settecento. Non male come prima giornata, no?

Il fatto che io dei mille ne abbia poi ri-persi più della metà e che Max sia giunto - in un ipotetico bilancio - a finire in rosso anche di mille dollari, salvo poi risalire in positivo... Beh, questa è un'altra storia.

Bene o male l'andamento delle nostre avventure casinoludiche può riassumere quello dello show: all'inizio le cose si presentavano bene, con diversi titoli annunciati e qualche grossa novità qua e là (vedi una presentazione semiufficiale della Playstation, con un lancio ufficiosamente annunciato per l'inizio di settembre di quest'anno), ma poi, al momento di concludere, il materiale fornitoci - in termini di foto e giochi di cui fare preview o recensioni - deludeva ampiamente le aspettative.

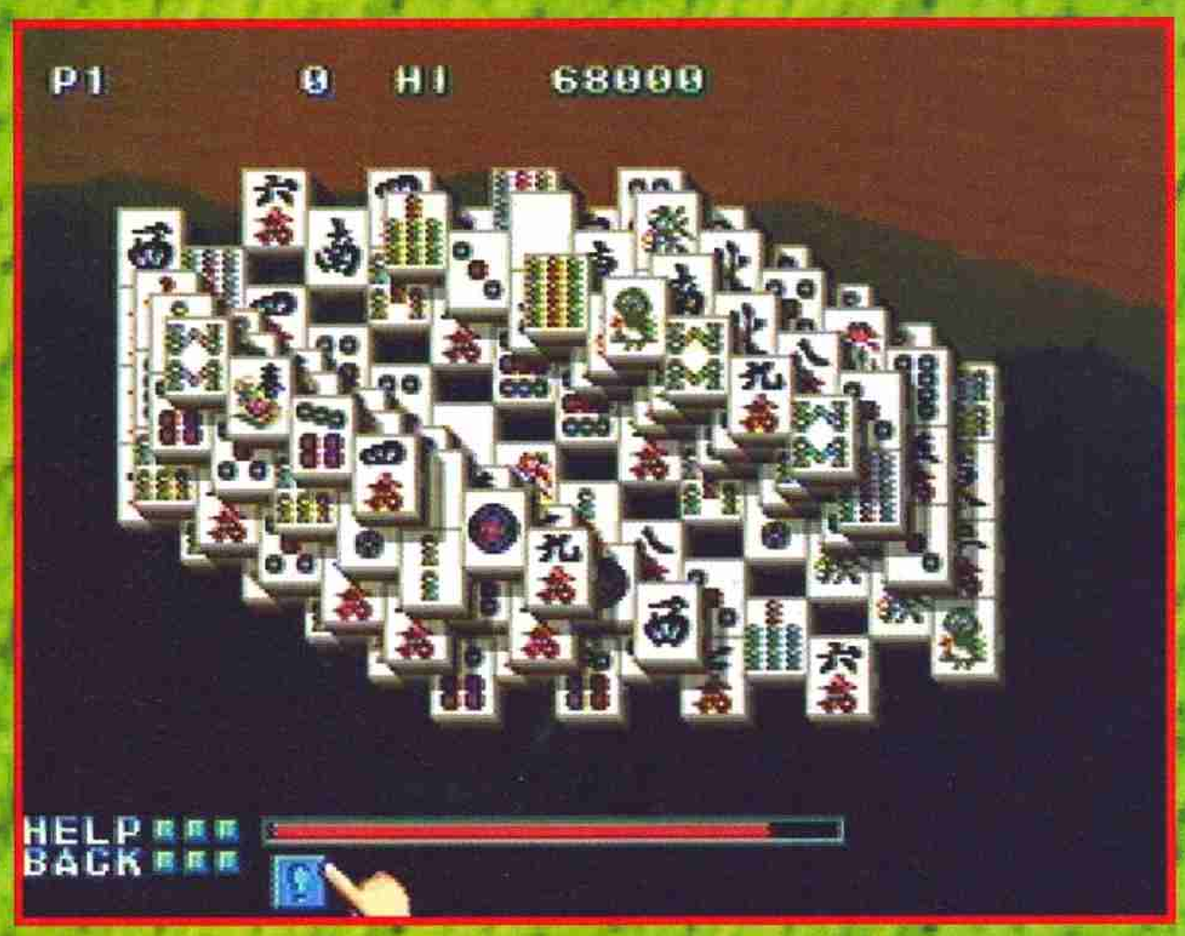
Per quanto riguarda invece l'andamento del mercato delle vostre - e nostre, fino a un certo punto - amate macchine videoludiche la situazione è bene o male stagnante: l'aspettativa creata per console come la Playstation o il Saturn ha un po' rallentato le vendite e parecchie softwarehouse stanno riducendo le produzioni per tutte le macchine - cercano di limitarsi o al Mega Drive o al Super Nintendo -, mentre la qualità media dei titoli è sempre relativamente alta, pur non raggiungendo picchi tali da far gridare al miracolo. La quantità di titoli è ulteriormente diminuita, ma in relazione al numero di uscite di un paio d'anni fa ciò non può che essere un bene, e specialmente per due motivi: in questo modo vengono investite in fase di produzione maggiori risorse in un unico titolo, migliorandone la qualità media (cosa che non smetterò mai di ribadire - in fondo l'ho detto anche nel numero sull'ECTS) e, secondo, in fondo nessuno di noi ha abbastanza soldi da comperarsi tutto ciò che esce, per cui se i titoli sono pochi ma buoni li possiamo comunque avere tutti o quasi (argomentazione un po' terra terra ma si sa, in questo periodo di crisi è il portafogli, non il piatto, a piangere...).

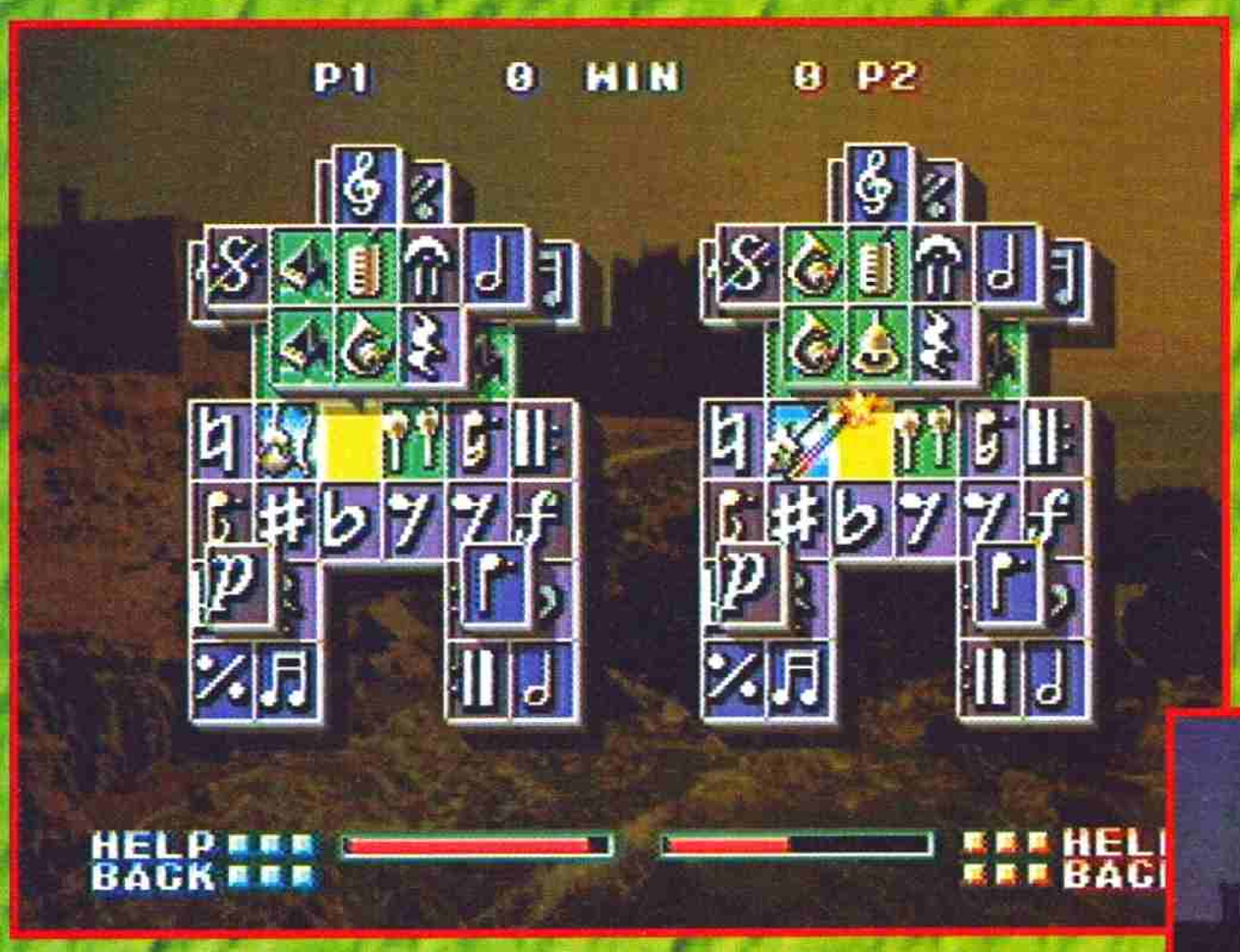


Per cui beccatevi questo speciale (anche grazie ad Andrea Fattori e al mio news editor, il caro Stefano VF Giorgi, che mi hanno aiutato a scriverlo): pochi articoli su softwarehouse con molte uscite (e foto a disposizione) e qualche notizia qua e là, il tutto condito con un paio di preview e un paio di recensioni (almeno una si spera in esclusiva...).

Alex

ACTIVISION





L'Activision si sta ancora beando del successo di Pitfall - The Mayan Adventure...

Per cui non ha grandi pretese per quanto riguarda l'immediato futuro, almeno per quanto riguarda le console. Sono infatti stati annunciati solamente due titoli in uscita nei prossimi mesi - questo se non vogliamo contare le varie ed eventuali conversioni di Pitfall per 32X, Jaguar, 3DO, Amiga CD32, Playstation, Saturn e Mega CD (tra l'altro più avanti ci dovrebbe essere la recensione della versione per il CD Sega...).

Il primo è SHANGHAI: TRIPLE-THREAT per 3DO. Si tratta di un classico Shanghai rivisitato e vitaminizzato con tre set di "piastrelle" - quello classico, uno con un tema zodiacale e uno con simboli musicali - e quattro tipi di gioco: Mah-Jongg classico; Beijing, in cui dopo aver rimosso le coppie di simboli uguali c'è la possibilità di far slittare delle righe o colonne di piastrelle; The Great Wall, in cui le piastrelle cadranno dall'alto

dopo ogni rimozione e infine Golden Tile, che si può giocare solamente in due e in cui bisogna arrivare a un tassello dorato prima dell'avversario. Un buon puzzle game (del resto anche il solo classicissimo Mah-Jongg lo è), ma aspettiamo la recensione.

Il secondo titolo in uscita dall'Activision è BATTLETECH, previsto sia per Mega Drive che per Super Nintendo. Si tratta di una mossa all'interno di un più vasto quadro multimediale riguardante Battletech; stanno infatti per uscire negli States: quest'autunno la serie televisiva della Saban Entertainment (la stessa degli X-Men e dei Power Rangers, per intenderci), il fumetto edito dalla Malibu Comics è già fuori, una nuova serie di giocattoli della Tyco sarà sul mercato in primavera e, infine, un film prodotto dalla New Line Cinema comparirà sugli schermi quest'estate. Per quanto riguarda il gioco si tratta prevalentemente di una specie di shoot 'em up con visione assionometrica: vi trovate al comando di un mech da combattimento le cui armi potrete configurare a vostro piacimento e, naturalmente, a seconda della missione. Dovrebbe uscire attorno ad aprile, per cui vi rimando - al solito - alle varie preview e recensioni.

AMERICAN LASER GAMES, INC.

Anche se il 3DO è la macchina per cui questa softwarehouse ha fatto uscire la maggior parte dei propri prodotti - e il 3DO non è ufficialmente importato in Italia, mi sembra doveroso non lasciarla fuori.

Le prossime uscite sono bene o male rappresentate da Drug Wars per 3DO, Mad Dog McCree II: The Lost Gold per Mega CD (probabilmente già nei negozi quando vedrete queste pagine) e la GAMEGUN - in versione 1 giocatore per Mega CD (funzionerà anche con Demolition Man della Virgin, recensito in questo numero) e 2 giocatori per 3DO. Quest'ultima versione, che esce a circa un anno dal lancio della prima pistola per 3DO prodotta dall'American Laser Games, avrà un connettore a Y, permettendo così a due contendenti di sfidarsi in uno dei numerosi shoot 'em up in stile ALG. MAD DOG MCCREE II: THE LOST GOLD per Mega CD riprende il coin-op e la conversione per 3DO (di cui vedete le foto in queste pagine - purtroppo non ce n'erano più, di foto della versione Sega). La novità principale rispetto alla prima puntata è la possibilità di scegliere - a un certo punto del gioco - una delle tre possibilità che vengono offerte, cambiando così la storia stessa (tre strade, tre storie). DRUG WARS continua con il solito concept dei vari giochi ALG: shoot 'em up in soggettiva, praticamente impossibile da finire (o anche solo da giocare) senza l'apposita pistola. E' in uscita in gennaio (quindi potreste già trovarlo in giro) la versione per PC CD-ROM (di cui vedete le foto), mentre quella per 3DO - che probabilmente interessa di più ai lettori di ConsoleMania - è prevista per giugno.

TECMO® 16 Bit SPORTS™

Ok, mens sana in corpore sano, ma l'esercizio deve essere fisico, non simulato!

Il cappello la dice tutta: questa softwarehouse ha deciso di lanciare una propria linea di simulazione sportive per le care vecchie console a 16 bit - chiamata per l'appunto TECMO 16 BIT SPORTS; che voglia sottrarre all'Electronic Arts lo scettro di regina dei giochi sportivi? Comunque sia, gli sport di cui si parla sono quelli particolarmente appetibili a un pubblico americano, ovvero baseball, football, hockey e basket.
I vari titoli, previsti sia per Super Nintendo che per Mega Drive, si chiamano rispettivamente TECMO SUPER BASEBALL, TECMO SUPER BOWL, TECMO SUPER HOCKEY e TECMO SUPER NBA BASKETBALL. le caratteristiche peculiari dei titoli sono bene o male le seguenti: ognuno di essi è stato realizzato in collaborazione o con l'associazione giocatori professionisti dello sport interessato o con quella delle squadre, per cui aspettatevi tutte le statistiche aggiornate al 1994, i vostri giocatori preferiti, e via discorrendo. Per quanto riguarda giocabilità, possibilità di aggiornare le statistiche (una batteria di backup è prevista per ogni gioco, ma pare serva solo per salvare i vostri risultati durante un campionato), animazioni e via discorrendo vi raccomandiamo di non perdere le recensioni sui prossimi numeri...

ANTEPRIMANIA

SUNSOFT

Una stagione veramente "animata" quella della Sunsoft, che ha definitivamente fatto di cartoni e fumetti i propri cavalli di battaglia.

Dei moltissimi titoli di questa casa che presto colpiranno le vostre console, uno solo non è legato a personaggi animati: ci sembra giusto iniziare da questo. Si tratta di MYST, l'avventura per CD-ROM che nel 1993 aveva riscosso un buon successo grazie alla propria grafica, e che presto sarà disponibile anche per Saturn.
Passiamo dunque alla rassegna di vicende "cartooneggianti".

Apre le danze LOONEY TUNES B-BALL, una frenetica sfida di basket due contro due. Inutile dire che sul campo non scenderanno i soliti campioni, né tantomeno i classici bestioni che affollano i campetti cittadini: in questo caso a sfidarsi saranno i classici e folli personaggi dei cartoni animati Warner Bros., ognuno con dei particolari punteggi (velocità, mira, resistenza, forza, precisione, difesa e rapidità). Naturalmente il gioco non può non contenere alcuni elementi di demenzialità, ma la Sunsoft ha intelligentemente pensato di lasciare ai giocatori la decisione di quanto fuori di testa debbano essere le partite: è dunque possibile selezionare un particolare grado di "loonagine" (su una scala da 0 a 10, con 0 pari a una normale partita di basket), con l'aumentare del quale crescono anche le peculiarità dei personaggi, le loro abilità speciali e la follia delle situazioni, con tanto di pistole laser e lanciarazzi.
Sempre dai Looney Tunes sono tratti anche i prossimi due titoli, ma questa volta si tratta soltanto di conversioni: sono Daffy Duck e Taz-Mania, che finalmente approdano anche sul Gameboy. Per Daffy - alias DUCK DODGERS, per l'occasione - si tratterà di una sfida all'ultimo colpo di pistola laser contro Marvin il Marziano, nemesi dello sfortunato papero. In questa divertente ambientazione fantascientifica, Duck Dodgers dovrà impedire la distruzione della Terra a opera dei marziani. Il motivo di tanto astio? Semplicemente il nostro pianeta si trova tra Marte e Venere, impedendo ai "poveri" marziani di godere il panorama. Per TAZ-MANIA non occorrono molte parole: il simpaticissimo Diavolo Tazmano dovrà ancora una volta sfuggire dalle grinfie dei guardiani dello zoo ACME. Per raggiungere la salvezza il nostro peloso e dentuto amico dovrà attraversare cinque isole, brulicanti di ostacoli e guardiani: anche per un Diavolo Tazmano non si tratterà di un'impresa facile.
Restando in tema di personaggi Warner Bros., anche se questa volta non più dai Looney Tunes, troviamo il grandissimo Scooby-Doo, che diventerà presto protagonista di un'intera saga firmata Sunsoft (è stato firmato un contratto quinquennale!)(per arrivare là, dove nessun videogioco è mai giunto prima... NdAlex). Il primo titolo della serie sarà SCOOBY-DOO MISTERY, diviso in due episodi indipendenti, Blake's Hotel e Ha Ha Carnival, tratti dagli omonimi episodi della serie animata. Sarà necessario risolvere gli enigmi di ogni livello per potere passare a quello successivo, utilizzando Shaggy e compagnia per

PERGIOCO®

A MILANO

in via ALDROVANDI
MM1 fermata LIMA

in via S. PROSPERO 1
MM1 fermata CORDUSIO

A ROMA in
via DEGLI SCIPIONI 109

punti vendita

telefonate
02 / 29.52.42.56
CONSEGNE
CELERI IN
TUTTA ITALIA

il catalogo

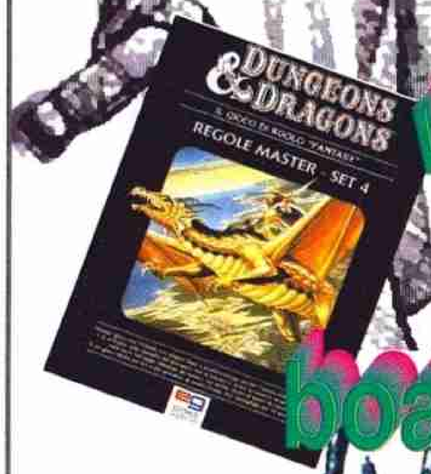
Compendio giochi 9 News

in questo numero
VIDEOGAMES
PC amiga MAC
floppy & cd rom
shareware
CONSOLLE
BOARDGAMES
GAMES WORKSHOP
miniature CITADEL
AD&D e giochi di
ruolo in italiano
card games
giochi di società
kasparov
aquiloni

lire 10000

IN OMAGGIO AI CLIENTI

computer
games
cd rom & floppy
giochi
di ruolo
war games
miniature
board games
card
games
riviste



PERGIOCO

ANTEPRIMANIA

superare gli ostacoli. Il gioco sarà disponibile per Sega Mega Drive.

Un personaggio che ha tutte le caratteristiche del cartone animato pur non essendolo è invece Aero the Acro-Bat, creato dalla Sunsoft e nominato - lo scorso anno - Migliore Personaggio Originale. Come avranno intuito anche coloro che non hanno visto il primo titolo dedicato ad Aero, il nostro eroe è uno pseudo-pipistrello (rigorosamente antropomorfo) dalle spiccate abilità di volo. In AERO THE ACRO-BAT 2 torna l'antica nemesi del protagonista, l'industriale Edgar Ektor, erroneamente ritenuto morto al termine del precedente episodio, che ha ben pensato di vendicarsi rapendo la ragazza del protagonista. Aero dovrà attraversare, a bordo di una scatola magica, 7 diversi mondi, cercando di venire a capo del mistero che avvolge la sparizione della sua amata. I programmatori garantiscono di avere mantenuto intatta la giocabilità del primo titolo, aggiungendo però nuove acrobazie al repertorio del protagonista, nonché situazioni totalmente diverse (a bordo di una slitta, per esempio). Il gioco sarà disponibile sia per Super NES che per Mega Drive.

Nasce sempre dalla (fervida) fantasia della Sunsoft anche il protagonista di Zero the Kamikaze Squirrel. Come avranno capito gli anglofili, si tratta questa volta di uno scoiattolo, in particolare di uno scoiattolo con tendenze kamikaze. Naturalmente la bestiola è antropomorfa, nipponica e cattiva, ma tutto questo era inutile dirlo. Chi ha giocato il primo Aero non avrà difficoltà a ricordare Zero, che faceva parte dell'assortimento di disperati con cui l'Acro-Bat ha avuto a che fare. Questa volta, però, il terribile scoiattolo ha i propri problemi da risolvere, problemi che rispondono al nome di Jaques LeSheets e che hanno a che fare con l'abbattimento della foresta in cui vive la famiglia di Zero. Il gioco sarà per molti versi simile ad Aero, sia per il tipo di personaggi che per lo stile, con Zero che compensa con le arti marziali le acrobazie del proprio ex-bat-antagonista. Il gioco è previsto Super NES e Mega Drive.

Passiamo quindi, prima di concludere, a un genere di personaggi animati totalmente differente: stiamo parlando dei super-eroi, i tizi in calzamaglia che si divertono a devastare le grandi metropoli (dando poi la colpa ai "cattivi" di turno), ai quali la Sunsoft ha deciso di destinare ben due titoli in questo inizio di anno. Il primo, recensito sul numero scorso di ConsoleMania, è THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN, un picchiaduro a scorrimento orizzontale che riprende la storia DC Comics del decesso di Superman e delle successive vicende (compreso il suo ritorno).

Gli eroi del mondo D.C. sono anche i protagonisti di un secondo gioco targato Sunsoft: si tratta di JUSTICE LEAGUE TASK FORCE, un picchiaduro alla SF II che ha come protagonisti i buffoni ma-

scherati più importanti del mondo di Superman. Una volta parte di uno stesso gruppo, incaricato di vigilare sul mondo intero, i più grandi eroi della storia hanno deciso di stabilire una volta per tutte chi debba essere il più grande dei più grandi eroi della storia. Abbiamo così Superman (rimessosi dalla recente morte...), Flash, Aquaman, Batman, Green Arrow, Wonder Woman e molti altri ancora che - da una parte all'altra del globo - si tirano delle mazzate colossali. Ogni eroe possiede naturalmente delle abilità particolari, anche se è evidente che queste non vengono sfruttate al massimo, altrimenti il povero Batman durerebbe veramente poco. Il gioco sarà disponibile per Super NES e Mega Drive. Nel frattempo, con un messaggio giuntoci via fax Lex Luthor porge i propri ringraziamenti alla Justice League: "Mentre voi passavate il tempo a picchiarvi sono riuscito a mettere a segno tutti i miei colpi. Attualmente sono il signore unico dell'universo. Grazie ancora!".

ANTEPRIMANIA

SEGA

Con cinque console - tra Game Gear, Megadrive, Mega CD, 32X e Saturn - da gestire, alla Sega il materiale non poteva certo mancare: me ne sono reso conto anch'io quando mi sono accorto che volevo mettere 60 foto in queste poche pagine....

Intendiamoci, in gran parte si tratta di titoli già "sentiti" come i vari Doom e Star Wars per 32X (o MD32 che dir si voglia) ma il volume è lo stesso impressionante. E allora cominciamo a mettere un po' d'ordine con la solita suddivisione secondo console:

32X

Saranno le solite manovre pubblicitarie ma alla Sega erano particolarmente soddisfatti delle 500.000 unità venute raggiunte subito dopo il lancio del 32X in America; personalmente sono sempre stato abbastanza diffidente riguardo a questo "intermezzo" tra Megadrive e Saturn, ma se le vendite andranno come la Sega prevede... Beh, potrebbe funzionare.
Cominciano anche a vedersi titoli diversi dai vari Doom 6 Co. che hanno accompagnato l'uscita del 32X, il più interessante è senza dubbio Metal Head di cui potete leggere nel boxettino apposito. MOTHERBASE è sempre uno shoot 'em up poligonale, ma dallo stile più classico. Pilotate infatti la solita astronavina con una visuale isometrica che ricorda quella di Zaxxon o, tra i giochi più recenti, di Viewpoint.
TEMPO è invece l'ultimo personaggio creato dalla Sega, che farà la sua apparizione anche su Mega Drive e Game Gear. Si tratta di un platform di ispirazione musicale, dall'aspetto estremamente tondeggiante e teneroso, il tipo di gioco sconsigliato ai diabetici insomma - fin troppo sdolcinato. La versione 32X, in uscita per marzo è, ovviamente, quella più impressionante, sia graficamente che come sonoro.

CHAOTIX è invece l'ennesimo platform ispirato a Sonic, che per una volta non partecipa direttamente, ma ha lasciato il campo libero a Knuckles, una "vecchia" conoscenza, e a un paio di "new entry", tale Charmee Bee e Mighty l'armadillo (e dire che li pagano anche per inventarsi questi nomi). Il gioco è ambientato in un parco di divertimenti e lo stile è quello tipico di Sonic: veloce, con un sacco di livelli bonus e l'opzione per due giocatori in contemporanea. A primavera.
E figuratevi se mancava il gioco di golf. GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 HOLES STARRING FRED COUPLAS (ce lo vedete il bambino che va in negozio e chiede "Scusi mi darebbe Golfmegazinprisentsthirtitriiolesst erringhfredcuples?" o si prende un colpo apoplettico subito o un 8 alla prossima interrogazione d'inglese, e dire che li pagano anche per inventarsi questi titoli). I giocatori sono ovviamente digitalizzati e i percorsi più dettagliati di quanto possiate trovare su 16 bit, ma in definitiva si tratta sempre di un golf (come potrete intuire riguardo ai giochi di golf mi sono finite le palline in buca da tempo).

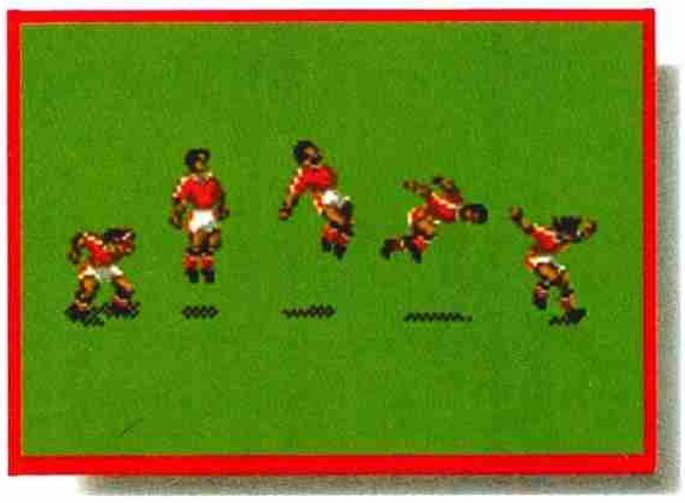
SIMO

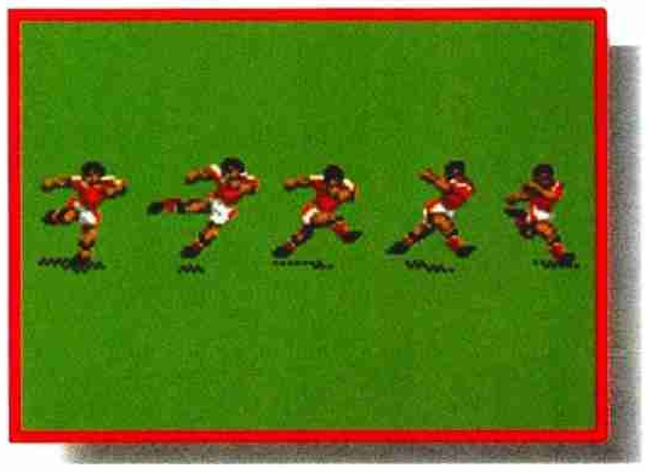
ATTE

IL SEGUITO
DEL GIOCO PIU' VENDUTO
DEL 1993!

MANUALE IN ITALIANO

MEGA DRIVE & GAME GEAR





FIFA

FIFA SOCCER '95

EA SPORTS™

Otto prestigiose nazionali, fra cui: l'Italia, la Germania e il Brasile. Più di 100 squadre di Club europee, oltre 200 formazioni fra Club e Nazionali, 11 ambitissimi tornei.

Tattiche per i calci di punizione, gioco più rapido, ancora più animazioni, prima fra tutte lo "STOP" della palla.

Miglioramento della realtà di gioco: i giocatori durante l'incontro possono ferirsi, programmazione di tattiche e tecniche di gioco, maggior precisione nei tiri. Salvataggio dei dati grazie alla batteria di Back-Up. Fino a 4 giocatori in simultanea.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARO

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER DISTRIBUZIONE

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

32X CD

E' giunto anche il momento per i primi giochi 32X CD, che sfruttano anche l'hardware del Mega CD. Si tratta di MIDNIGHT RAIDERS, FAHRENHEIT, MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS (aargh) e SURGICAL STRIKE.
Questi giochi hanno in comune l'abbondante utilizzo di sequenze animate digitalizzate, in alcuni casi si tratta di una specie di film interattivi, come dovrebbe essere Fahrenheit, o di giochi alla Mad Dog McCree. Purtroppo non disponiamo ancora di foto, ma la Sega garantisce che per questo tipo di giochi 32X CD verrà utilizzata una tecnica chiamata TruVideo che consentirà, a quanto detto nelle press release, una qualità nella riproduzione delle immagini pari a quella di un videoregistratore. Bisognerà anche verificare la fluidità delle stesse e l'area di schermo ma sembra che, col 32X, la Sega sia riuscita a fare notevoli passi avanti rispetto ai sedici colori delle animazioni su Mega CD. Se volete saperne di più dei giochi date un'occhiata, appunto, al Mega CD, usciranno anche in quella versione e lì le foto (coi soliti sedici colori) non mancano.

METAL HEAD

Ahah, un altro gioco di robottoni: un giorno invaderemo il mondo. Inutile che vi dia ulteriori dettagli sullo scenario: siete al controllo di mezzi corazzati antropomorfi e pesantemente armati, e l'obiettivo è quello di spazzare via il nemico. Molto belli i campi di battaglia che comprendono una città abbandonata, i sobborghi e la foresta; d'atmosfera anche le musiche heavy metal e su tutto regna un texture mapping fatto davvero benino: questo shoot 'em up di metallo pesante potrebbe essere uno dei più gettonati su 32X, l'uscita è prevista per questo stesso mese.

GENESIS

Il Genesis, ormai lo saprete tutti è il nome del Megadrive d'oltreoceano e la Sega, con 15 milioni di console vendute, ha tutte le intenzioni di supportarlo ancora a lungo, nonostante i vari 32X e Saturn.
COMIX ZONE ha uno stile grafico tipicamente americano, che non mi piace moltissimo, ma è un interessante esperimento: il primo vero e proprio fumetto interattivo. Il protagonista passa infatti da una vignetta all'altra, e queste fungono sia da storia che da scenario per i suoi combattimenti da picchiaduro: un'idea veramente originale, è bello sapere che qualcuno si spreme ancora le meningi per creare un picchiaduro.
DESERT DEMOLITION STARRING ROAD RUNNER AND WILE E. COYOTE invece non è certo una novità, il coyote si era già fat-

to vedere a caccia di Beep Beep ma non aveva riscosso molto successo. Questa volta ci riprova con un nuovo arsenale di trappole e aggeggini ACME che comprendono i mitici stivaletti a molla, gli sci a razzo e quanto di più dannoso possiate immaginare. Il gioco secondo me ha delle possibilità, il concetto è simpatico, le animazioni sono divertenti, bisogna solo sperare anche in un po' di giocabilità a lungo termine: lo potremo verificare solo a primavera, però.

Di RISTAR abbiamo già parlato sia io che Marco, si tratta del solito platform con mascotte allegata che la Sega sforna con incalzante rapidità. Lo stile grafico è coloratissimo, il protagonista, una piccola stella cadente, si può appendere ovunque con le sue lunghe braccia elastiche e si può lanciare, come una stella cadente, in giro per lo schermo e addosso agli avversari (Sparkster vi dice niente). Potrebbe essere insomma un piacevole platform, non originalis-

simo, ma giocabile e gradevole da vedere.
X-MEN 2 CLONE WARS è l'ennesimo giochino ispirato agli X-Men, che, a quanto ho capito, si basa

su una delle storie più vendute del gruppetto di mutanti. Potete scegliere tra i vari Beast, Ciclope, Nightcrawler, Gambit, Psylocke, Wolverine e per questa volta anche Magneto, che nell'avventura farà parte dei "buoni". Si tratta naturalmente di un picchiaduro,

di bella presenza, discreta cattiveria e speriamo di giocabilità maggiore dei suoi predecessori: imperdibile per gli appassionati degli X-Men che dovranno pur-troppo aspettare fino a primavera. Sul lato RPG è finalmente arrivato negli States (o almeno, arriverà entro un paio di mesetti) PHANTASY STAR IV: THE END OF THE MILLENNUM farà gioire gli appassionati della serie che si troveranno a scoprire i loschi piani che si celano dietro ai malvagi bio-mostri. Caspita! Quando comincio a scrivere come Cristina d'Avena vuol dire che sono proprio alla frutta, sarà me-

MET

PLAYSTATION PS-X

RIDGE RACER	TEL.
TOSHINDEN	TEL.
TOON TOWN RACER	TEL.
PARODIUS	TEL.
A-TRAIN 4	TEL.
GUNDAM	TEL.
THE BATTLE GODS	TEL.
CRIME CRACKERS	TEL
PHILOSOMA	TEL.
V-ZONE	TEL.
METAL JACKET	TEL.

GENESIS 32-X

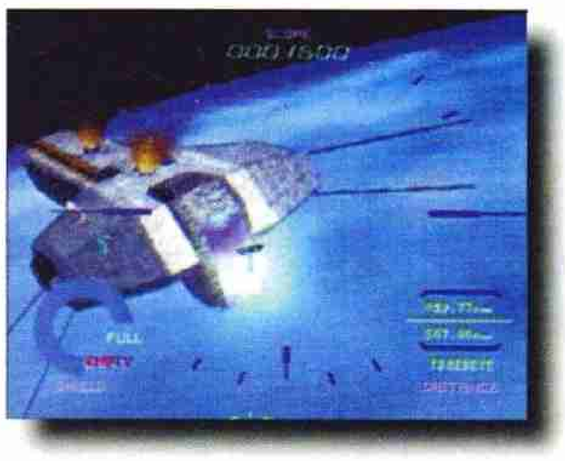
SUPER MOTOCROSS	119.000
SUPER SPACE HARRIER	139.000
METAL HEAD	139.000
COSMIC CARNAGE	139.000
SUPER AFTER BURNER	139.000
CORPSE KILLER	119.000
NIGHT TRAP	139.000
DOOM	139.000
VIRTUA RACING DELUXE	139.000
STAR WARS ARCADE	119.000
SURGICAL STRIKE	119.000
STELLAR ASSAULT	119.000
COLLEGE BASKETBALL	139.000
GOLF 36 HOLES	139.000
TEMPO	139.000
SLAM CITY	119.000
SUPREME WARRIOR	119.000
FAHRENHEIT (CD)	119.000
MIDNIGHT RIDERS (CD)	119.000
SHADOW OF ATLANTIS	TEL.
MORTAL KOMBAT 2	TEL.

3DO

SPACE ACE	119.000
QUARANTINE	109.000
SUPREME WARRIOR	119.000
THEME PARK	109.000
NEED FOR SPEED	119.000
DRAGON LORE	119.000
STARBLADE	99.000
SHOCKWAVE DISK 2	89.000
REBEL ASSAULT	109.000
ORION OFF ROAD	109.000
POWERSLIDE	109.000
GEX	119.000
11TH HOUR	129.000

OFFERTISSIME 3DO

MEGARACE	69.000
ROAD RASH	89.000
ALONE IN THE DARK	89.000
SHOCK WAVE	89.000
DEMOLITION MAN	89.000
FIFA SOCCER	89.000
SAMURAI SHOWDOWN	89.000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.000
NOVASTORM	89.000
MAD DOG II	89.000
SLAYER	89.000
CRIME PATROL	89.000



SATURN

DAYTONA RACING USA	159.000
VICTORY GOAL	159.000
CLOCKWORK KNIGHT	99.000
VIRTUA FIGHTERS	159.000
GALE RACER	149.000
WANCHAI CONNECTION	149.000
TAMA	119.000
MYST	159.000
PANZER DRAGOON	TEL.
RAMPO	TEL.
DEADLUS	TEL.
DREAMHOUSE	TEL.
SHINOBY EX	TEL.
GREATEST 9	TEL.
STARCADE	TEL.
VIRTUAL HANG ON	TEL.
BATTLE MONSTERS	TEL.
MASTERS GOLF	TEL.
GOTHA	TEL.

GLI UNICI SPECIALISTI IN 32/64 BIT

CONSOLES

SEGA SATURN JAP	1.199.000
SEGA GENESIS 32-X	349.000
SONY PLAY STATION PS-X	TEL.
NEC FX	999.000
MEGA DRIVE 32-X	349.000
3D0 NEW FZ-10 USCITA SCART	TEL.

OFFERTE

3DO +TOTAL ECLIPSE	859.000
3DO +TOTAL ECLIPSE+MEGARACE	899.000
3DO +TOTAL ECLIPSE+FIFA SOCCER	949.000
3DO +TOTAL ECLIPSE+ROAD RASH+FIFA	1.039.000
SEGA SATURN JAP + GIOCO	1.349.000
MEGA DRIVE 32-X + DOOM	459.000
SONY PLAY STATION PS-X + GIOCO	1.299.000

ACCESSORI

DISPONIBILE LA MITICA
3DO BLASTER
FINALMENTE LA 3DO
SUL TUO PC !!!

JOYPAD ORIGINALE 3DO	85.000
INTERFACCIA JOYSTICK	85.000
LASER GUN 3DO	99.000
JOYPAD ORIGINALE SATURN	85.000
JOYSTICK SATURN	TEL.
JOYSTICK 3DO	TEL.

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

SPECIALIZZATI IN VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORARI:
9.00-12.30
15.00-19.30
(LUNEDI MATTINA CHIUSO)

PER ORDINI O INFORMAZIONI TELEFONARE
TEL. 0382/927810
TEL.0382/927811
FAX.0382/927602

SI EFFETTUANO MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PC CD ROM

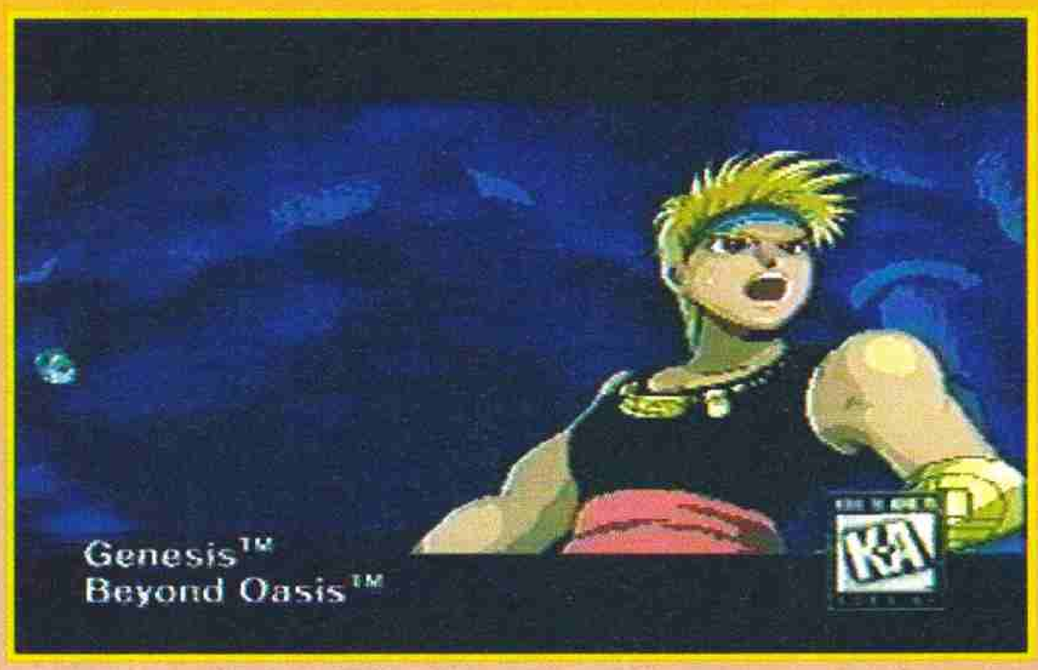
SI EFFETTUA SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIA PITAGORA 9/11
27010 GIUSSAGO (PV) ITALY

BEYOND OASIS

Quando per parlare di un gioco bisogna riferirsi esclusivamente a press release, foto e filmati su cassetta, il lato che maggiormente impressiona è sicuramente quello grafico. Ecco il motivo di questo boxettino su questo misto tra un RPG e un arcade adventure: la visuale è una specie di visuale di sbieco (la potete vedere anche voi dalle foto comunque) e le animazioni sono fatte troppo bene. Tra l'altro questo titolo combina elementi di avventura con uno schema di gioco più arcade: ve ne andate in giro a picchiare mostri come in un picchiaduro ma in uno scenario che ha la profondità e la vastità di un RPG; ho sempre avuto un debole per questo tipo di giochi. A primavera vedremo se le mie impressioni si riveleranno esatte.



glio finire qui rimandandovi all'apposito boxettino per il notevole Beyond Oasis, buonanotte.

MEGA CD

Non riesco a capire perché alla Sega si ostinino a realizzare giochi basati su sequenze animate quando sappiamo benissimo che il Mega CD il FMV (Full Motion Video) non riuscirà mai a farlo. In particolare quando si tratta di animazioni digitalizzate o ancora di animazioni renderizzate a 16 milioni di colori: nel momento in cui vengono portate, "ditherizzate", ai sedici colori che il Mega CD è in grado di supportare, la perdita di qualità è notevole e la potete vedere anche in giochi come i vari MIDNIGHT RAIDERS, FAHRENHEIT, MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS (aargh) e SURGICAL STRIKE (che usciranno anche per 32X).

Le animazioni che ho visto di Midnight Raiders, per esempio, sono parecchio spixellate: il gioco è una combinazione tra gioco d'azione e avventura, in cui ai comandi del solito elicottero Apache dovrete salvare un ufficiale prigioniero di terroristi. Il gioco in America è già disponibile.

Un altro gioco che sfrutterà abbondantemente filmati digitalizzati FMV sarà Fahrenheit, in cui vestirete i panni d'amianto di un pompiere per quello che, a quanto ho capito, dovrebbe essere una specie di film interattivo. A primavera. Dei Power Rangers preferirei non parlare, ma, noto mercenario, mi piego anche a questo per una manciata di lire: in questo fantastico gioco avrete l'opportunità di gustarvi i numerosi filmati tratti direttamente dalla sfavillante serie televisiva con tutti i vostri personaggi preferiti con animazioni in 16 fantastici colori.

Quello che maggiormente mi è piaciuto del mucchio è Surgical Strike: il nome suggerisce un attacco chirurgico, un'operazione di fino, mentre il protagonista se ne va in giro con un mitragliatore a canne rotanti a devastare quanto gli capita sulla strada e a far saltare in aria edifici. Il gioco è infatti una specie di Mad Dog McCree,

con le solite animazioni Mega CD. Anch'illo per questa primavera.
Al mucchio va aggiunto anche MYST, in cui invece abbondano le renderizzazioni. Il gioco non è un originale Sega, ma è la conversione di un'avventura di grossissimo successo su Macintosh e PC. Il gioco, che uscirà anch'esso a primavera su Mega CD, è un poco ostico da comprendere, ma si tratta di un viaggio senz'altro di grossa atmosfera in un'isola permeata di magia e mistero.

Altrettanto strano sembra WILD WOODY: non ho capito esattamente la meccanica di gioco ma si dovrebbe trattare di un platform con abbondanti animazioni renderizzate 3D. Il personaggio è un pennino e, come tale, la sua abilità principale consiste nella capacità di disegnare draghi, cicloni, motociclette e tanto altro: sembra interessante ma lo potremo verificare solo questa primavera.
Ci sono poi un paio di giochi di cui è stato detto fin troppo, SHINING FORCE CD e ECCO: TIDES OF TIME. Il primo è un celeberrimo e validissimo RPG, che forse comincia a essere un po' vecchiotto, mentre Ecco è l'ennesimo gioco del delfino, che questa volta si è anche trovato l'amichetta, tale Trellia. Rispetto alla versione Megadrive sono naturalmente state aggiunte delle sequenze animate e anche il sonoro è drasticamente migliorato con effetti - come il canto delle balene - direttamente digitalizzati.
Non c'è che dire, alla Sega stanno cercando di supportare parecchio il loro Mega CD che non ha mai navigato in ottime acque, è questo probabilmente il motivo principale di queste massicce uscite, peccato però che i titoli particolarmente attraenti e sensazionali scarseggino, con la sola eccezione di Eternal Champions (almeno spero): il Mega CD avrebbe bisogno di quello.

GAME GEAR

Su Game Gear troviamo, naturalmente, la solita sfilza di conversioni dai formati "maggiori". Stanno per arrivare THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN, platform recentemente recensito su Megadrive, che farà la sua apparizione questa estate. TEMPO JR. è un'altra conversione da formati maggiori e si tratta anche in questo caso di un platform, ad ambientazione musicale. DISNEY'S BONKERS - WAX UP è un platform con, per protagonista, l'omonimo personaggio dei cartoni animati, e, tanto per cambiare, THE LEGEND OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE è ancora un platform, peraltro con un personaggio poco visto di recente su console come Topolino.
Sempre in tema di originalità e fantasia ci sono anche un paio di giochi sportivi, tanto per cambiare un hockey e un golf: NHL ALL STAR HOCKEY e FRED COUPLES GOLF.

ETERNAL CHAMPIONS: CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

Si tratta del titolo più interessante tra le ultime uscite del Mega CD. Qualcuno potrebbe obiettare che si tratta di un gioco ormai vecchiotto, la versione Megadrive di questo picchiaduro l'abbiamo vista più di un anno fa, ma a quanto pare alla Sega si sono dati un gran da fare per rinnovarlo completamente e per renderlo uno dei picchiaduro più "grossi" in circolazione. A parte le solite aggiunte per quanto riguarda animazioni e sonoro, in Challenge of Dark Side CD ci sono ben 24 lottatori invece dei nove della versione originale. Oltre ai "vecchi" sono stati aggiunti quattro nuovi guerrieri, nove personaggi nascosti, l'Eternal Champion e la sua nemesi, il Dark Champion.
Anche le mosse speciali sono state completamente rinnovate, e adesso ci sono ben quattro modi diversi di finire l'avversario. Oltre alle "fatality" che cambiano da personaggio a personaggio, ci sono gli "Over Kills" e i "Sudden Death" che cambiano invece a seconda dello scenario su cui trovate (ricordate che anche nel primo c'era una certa interattività, si poteva finire nel fuoco di una pira, etc.). Infine ci sono i "Cinekills" in cui la fine del nemico la potete vedere attraverso una sequenza animata renderizzata realizzata su un Silicon Graphics (che ormai, a quanto pare, si comprano al supermercato). Gli stessi stili di combattimento dei personaggi, le varie mosse, sono stati, a quanto garantisce la Sega, resi più aderenti a effettive tecniche di combattimento nelle arti marziali per un maggior realismo.
Anche il numero di opzioni è naturalmente enorme, è possibile giocare 15 tornei, con diverse modalità di gioco ovviamente. Il gioco necessita, inutile dirlo, del pad a sei pulsanti (anche se funziona anche col vecchio pad) e dovrebbe essere appena uscito negli States, potrebbe valere la pena dargli un'occhiata se e quando comparirà qui da noi.

baliz™

3D THE BATTLE OF THE BALLS

ACCOLADE®

UNO SCONTRO A SUON DI PALLONATE

- UNA SCANDALOSA RISSA GENERALE CHE RICORDA DA VICINO I COMBATTIMENTI DI VIRTUA FIGHTER.
- UMILIA E PUNISCI L'AVVERSARIO, IMBARAZZALO E RENDILO TOTALMENTE IMPOTENTE.
- UTILIZZA LE PIU' BIZZARRE TECNICHE DI ATTACCO E SCHERNISCI GLI AVVERSARI CON IMPREVEDIBILI GAG.

MEGA DRIVE

TUTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

Nintendo®

VIRTUAL BOY
Ma la mamma non diceva che non bisogna stare troppo vicini alla TV?

E invece alla Nintendo hanno pensato bene di attaccarvela in faccia. Calma, calma, le cose non sono così semplici. Ritorniamo a un mesetto addietro, quando il nostro aerotrasportato caporedattore si è recato in nipponia, in particolare allo Shoshinkai Center a Tokyo, dove la Nintendo ha presentato alla stampa specializzata una sua nuova console, il Virtual Boy, per l'appunto, che dovrebbe essere commercializzata a partire da questa estate.

Evidenti motivi di spazio (oltre al fatto che di giochi che il nostro Alex ha potuto vedere erano di gran lunga non definitivi) ci hanno costretto a spostare il resoconto completo della macchina a questo mese, sperando in qualche nuova sui giochi che potesse giungere dal CES.
Ma di che cosa si tratta esattamente? Beh, avete presente quei caschi di realtà virtuale che si mettono in testa (di sistemi del genere in Italia se ne sono visti pochi, a dire il vero) con lo scopo di immergervi completamente in una realtà alternativa? Beh, il concetto è più o meno lo stesso. A parte il processore RISC a 32 bit a 20 Mhz che fa funzionare il sistema, il suo cuore è costituito da una coppia di schermi LED inseriti nel casco del Virtual Boy. Il segreto alla base della sensazione di tridimensionalità delle immagini sta nel fatto che i due occhi vedono immagini leggermente diverse tra loro - questo viene realizzato anche tramite una coppia di lenti e di specchi oscillanti all'interno del casco - cosa che viene realizzata negli occhiali del Virtual Boy, che vi consente così di immergervi completamente in una realtà "virtualmente" tridimensionale.
L'idea è simpatica e si potrebbe prestare a diverse applicazioni, l'unico dubbio sta nei monitor LED usati per visualizzare le immagini. Il loro utilizzo è stato necessario per contenere i costi della console (il prezzo consigliato sarà comunque di 200 dollari, circa 500.000 lire, non poco), ma non sono certo di grossa qualità sia per risoluzione che per colore. Le immagini saranno infatti in quattro toni di rosso su sfondo nero: praticamente la grafica del Game Boy, è non è un grosso complimento per una console che vorrebbe essere avveniristica.
Non ne siamo rimasti particolarmente impressionati ma è difficile dare un giudizio fino a quando non usciranno i primi giochi , e anche al CES non si è visto nulla di nuovo. In compenso la Nintendo ha snocciolato la solita, discreta, lista di sviluppatori che ha in progetto giochi per la nuova console: 60 case in totale, con tre giochi pronti per il lancio e una media di tre nuovi titoli ogni mese.
Interessante è la struttura del joypad, dotato di due pad direzionali per ogni possibilità di movimento all'interno di un ambiente 3D; completano il sistema le cuffie - anche loro stereo -, le sei batterie necessarie per il suo funzionamento (ebbene sì, in caso non lo aveste ancora capito si tratta di un portatile, il casco, in particolare, pesa 760 grammi) e, da acquistare a parte, l'alimentatore e le batterie ricaricabili.

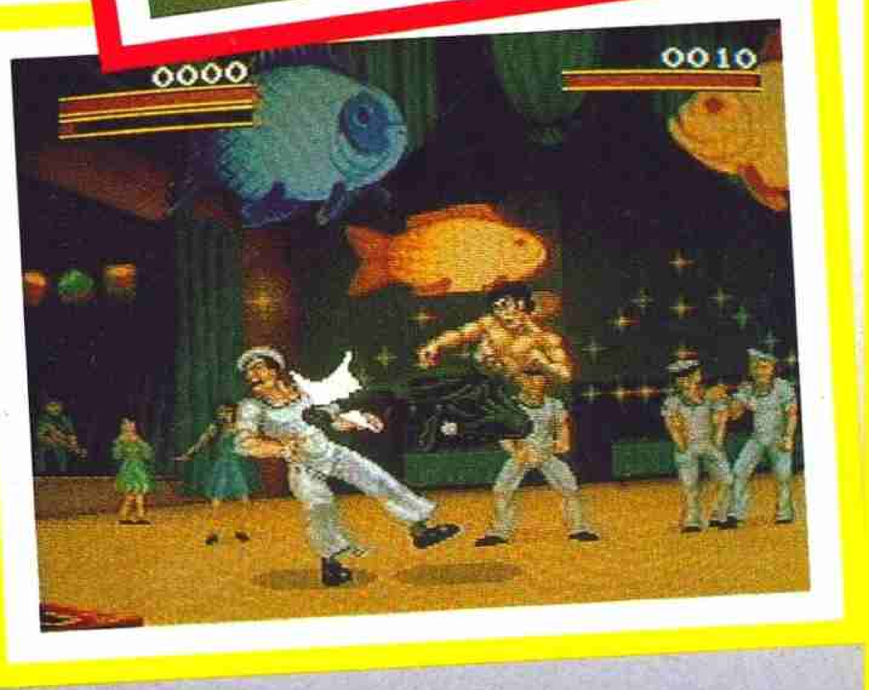
CHI SI FERMA E' PERDUTO
Non si può certo dire che alla Nintendo, che sta subendo il duro attacco di Sega e Sony, non si stiano dando da fare, un po' a tutti i livelli.
Si diffonde, ad esempio, il loro Gateway System, introdotto nell'agosto del 1993 ormai. Qualcuno se lo ricorderà semplicemente come "i videogiochi in aereo" ma il Gateway Nintendo, oltre a consentire ai passeggeri di giocare con numerosi titoli Nintendo, consente di avere accesso a informazioni di volo, di guardare film o ascoltare CD. La Nintendo prevede di avere 30000 unità installate su diverse linee aeree e 300000 unità in diverse catene di alberghi in tutto il mondo.
Ma non ci sono solo gli aerei o gli hotel nel mirino del colosso giapponese: il prossimo obiettivo sono le sezioni pediatriche di diversi ospedali americani, questa volta con fini un po' meno commerciali. Si tratta di un progetto intrapreso insieme a un altro paio di fondazioni (Starlight e Wal-Mart) ormai quasi tre anni fa, con lo scopo di rendere più amichevoli gli ambienti ospedalieri con l'installazione di diverse console che facciano sentire i pazienti più a casa loro.
Per ora le unità installate (che comprendono oltre alla console e diversi titoli anche un videoregistratore con varie cassette) sono 700 in 230 ospedali in Canada e USA, ma i prossimi progetti prevedono di includere Gran Bretagna e Australia.
Si tratta comunque, in entrambi i casi, di iniziative pubblicitarie e da questo punto di vista la Nintendo le sta provando un po' tutte per far conoscere i propri prodotti. L'ultima idea è quella di sfruttare canali di comunicazione telematici diversi dalle solite riviste, come è stato fatto per il lancio del loro Donkey Kong Country. Compuserve, Prodigy e America Online - sono tre servizi di rete americani, le potete immaginare come delle enormi BBS a livello nazionale a cui ci si può collegare tramite un computer e un modem - hanno infatti dato un responso positivo nel pubblicizzare l'ultimo platform della Nintendo che, come risposta, ha deciso di aprire tre forum permanenti, a cui tutti potranno collegarsi, da cui potranno attingere informazioni sulle ultime novità, schermate di gioco, informazioni, trucchi e la possibilità di porre domande.

IL GAMEBOY A COLORI!!!
Ed è la pura verità: alla Nintendo hanno realizzato diverse versioni

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DRAGON

THE BRUCE LEE STORY



SUPER NINTENDO

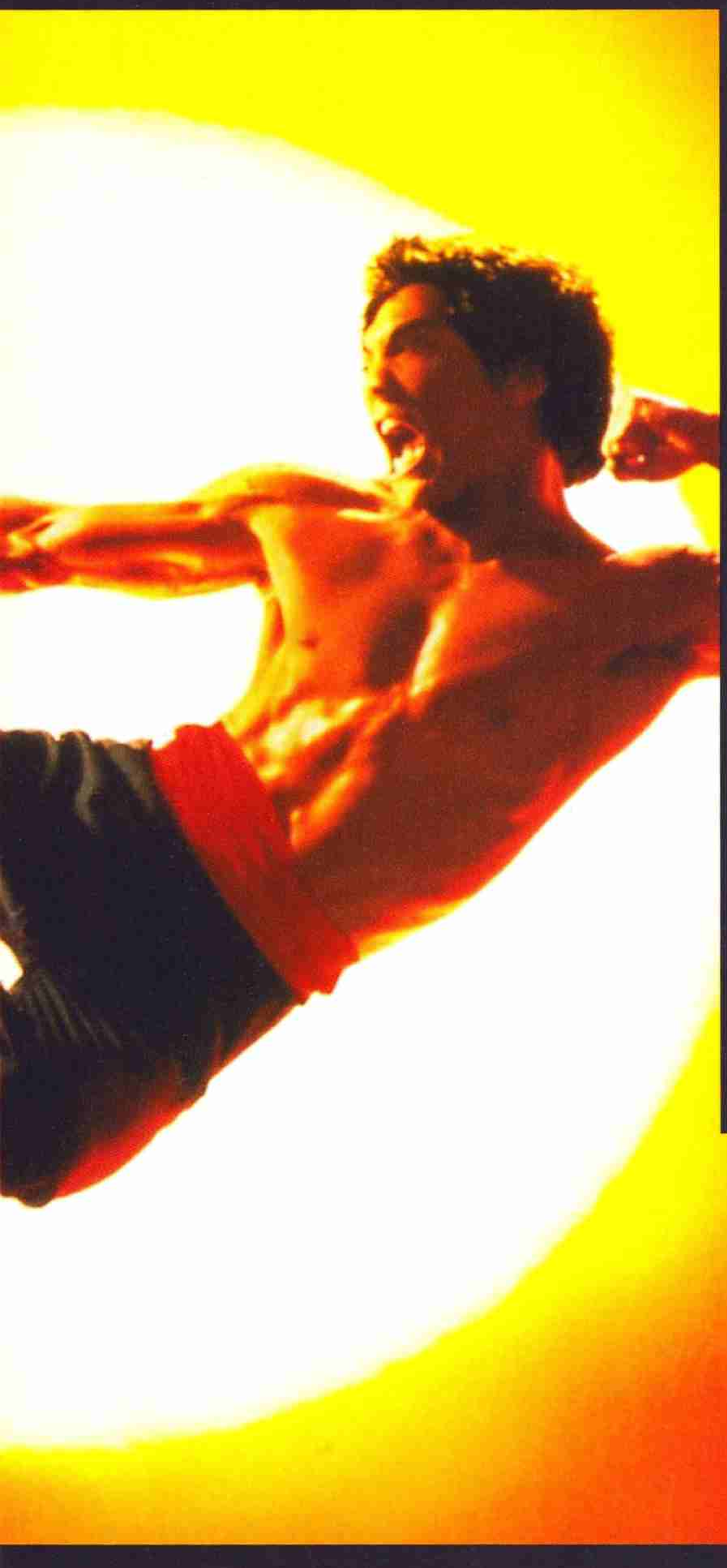
SUPER NES

MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

GAME GEAR

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890



DIRETTAMENTE DAL FILM UN CAPOLAVORO PER LA TUA CONSOLE!

BRUCE LEE

IL MAESTRO DELLA PERFEZIONE FISICA E MENTALE, E' ENTRATO NELLA LEGGENDA. 36 DIVERSE MOSSE, TRA CUI ALCUNE SEGRETE, 3 STILI DI LOTTA, FANTASTICA COMPRESSIONE DI DATI - CON DRAGON LA LEGGENDA CONTINUA A VIVERE.

E' UN'ESCLUSIVA:

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

"CONSOLE MANIA"
GIUGNO '94

94%

ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE!

a colori del loro famosissimo portatile. I cervelloni della Nintendo devono aver fatto un po' di confusione quando gli sono arrivate le numerose richieste in merito da parte dei giocatori: i colori infatti non sono nel monitorino, sempre rigorosamente monocromatico, ma nei vari rosso, giallo, blu, trasparente della rinnovata livrea del Gameboy. Beh, se hanno avuto successo gli Swatch...

PIANGE IL TELEFONO (O MEGLIO, LA MAMMA, QUANDO ARRIVA LA BOLLETTA)
Haha, le mommy americane rimpiangeranno i tempi in cui il loro più grande problema riguardo al figlio videogiocatore era di non farlo stare troppo davanti a un monitor: adesso si aggiunge anche il telefono. Alla Nintendo hanno infatti introdotto, in collaborazione con la Catapult Entertainment, il Video Game Modem X-Band. Non si tratta di una vera e propria novità, avevo già visto alcuni modem sviluppati da case indipendenti, da collegare alla console per poter mettere in comunicazione, tramite linee telefoniche, la propria console con quella di un amico e giocare assieme.
Quello che c'è di nuovo è il modo in cui verrà utilizzato, quello che c'è dietro, ovvero una vera e propria rete di gioco. A parte la possibilità di giocare via telefono con un amico (non sono sinceramente riuscito a capire se si potrà giocare con un gioco qualsiasi, o se dovranno uscire titoli dedicati che siano compatibili con questo sistema, anche se propenderei per la prima ipotesi visto che sulla press release insistono nel riferirsi a "qualunque gioco") o con un qualsiasi altro utente che si sia collegato alla "rete", tramite questo collegamento potrà ricevere informazioni sui giochi, trucchi, novità e messaggi da altri giocatori, oltre a una classifica con la posizione dei vari giocatori e le loro varie statistiche nelle sfide fatte.
Alla Nintendo hanno comunque pensato anche ai genitori: potranno infatti, in maniera molto semplice da quanto garantiscono, programmare l'aggeggino per limitare il numero di ore trascorse a giocare in rete e la distanza delle telefonate per rendere l'impatto sulla bolletta non troppo traumatico.

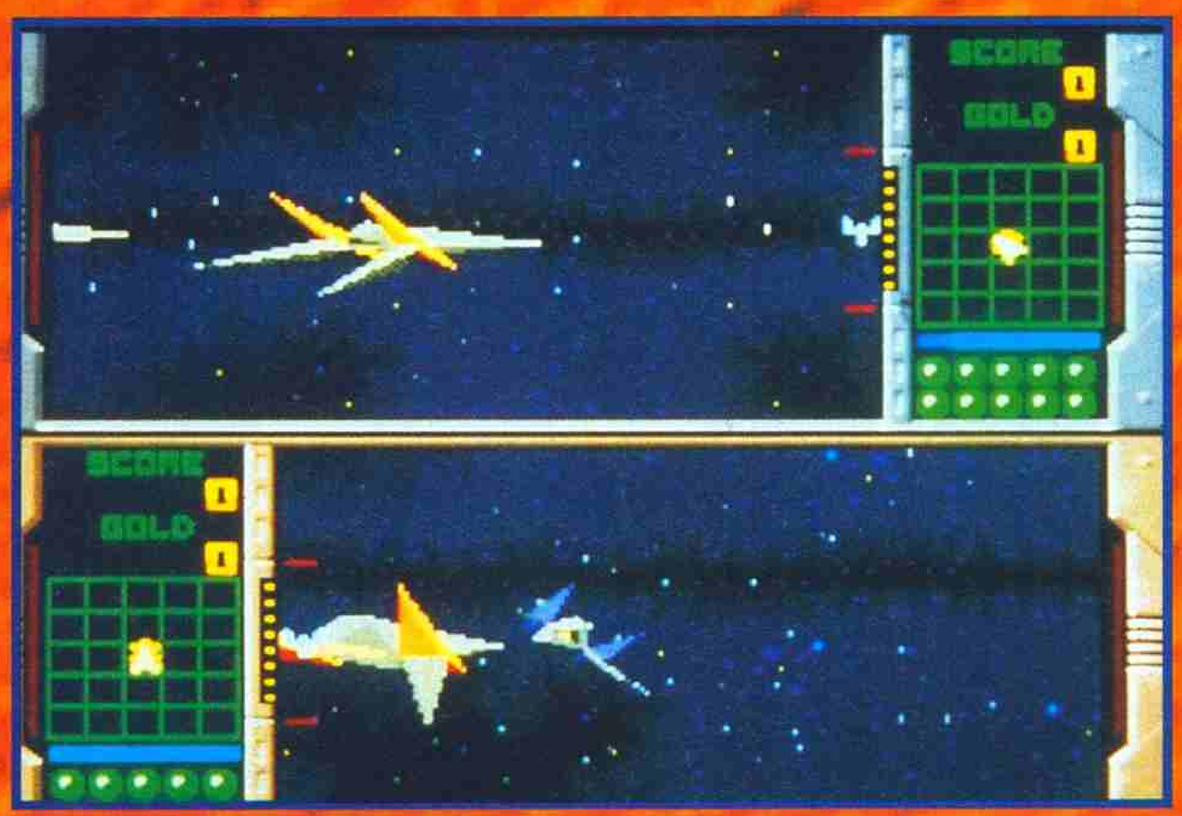
COMANCHE
SNES - LUGLIO
Un altro simulatore di elicotteri? Beh, Comanche non si può certo definire il solito gioco, non tanto per la simulazione in sé, quanto per gli originali soluzioni grafiche adottate. Comanche non è un gioco originale, anzi, il gioco l'ho visto girare ormai quasi due anni e mezzo fa, e ha subito colpito tutti i giocatori che si aspettavano di vedere i soliti poligoni e i paesaggi piatti tipici di un simulatore e si sono invece trovati a volare tra le valli e i canyon di sistemi montuosi generati con un sistema che la Novalogic - casa produttrice di Comanche - ha chiamato Voxelspace. Si tratta di un sistema che con frattali, tecniche di renderizzazione e ombreggiature riesce a riprodurre paesaggi montuosi verosimili, e quel che è notevole, è che riesce a riprodurli in tempo reale. Inutile dire che il lavoro per il processore del computer/console è massiccio, e non per niente il Super NES per questo Comanche si farà aiutare dal chip FX2 che, evidentemente, se la cava benone non solo con i poligoni.
Il gioco vero e proprio è prettamente arcade: pilotate un elicottero (l'RAH66 Comanche) che non si fa troppi problemi se cozzate contro qualche montagna, in trenta missioni in cui il vostro obiettivo è di scaricare il vostro arsenale su qualsiasi struttura o mezzo nemico. Quello che colpisce di più giocando a Comanche è comunque la sensazione di realismo del volo tra valli e picchi, l'unico problema è il cosiddetto "spixellamento", la bassa risoluzione necessaria a rendere il gioco più fluido. Vista anche la limitata potenza di calcolo di un Super NES rispetto a un PC, il gioco sembra dalle foto meno definito, più blocchettoso, rispetto all'originale, speriamo che sia rimasto altrettanto divertente.

FX FIGHTERS
SNES-MAGGIO
Un altro picchiaduro? Si, ma decisamente fuori dal comune, almeno per le console a 16 bit. Dopo le palle di Ballz la Nintendo ci prova con i cubi di FX Fighters, ovvero il primo picchiaduro poligonale su SNES. In effetti il genere sta al momento spopolando al bar e sulle console della nuova generazione, diffi-

cilmente ci saremmo aspettati di vederlo su un SNES, e in effetti, almeno graficamente, le differenze sono enormi. I poligoni sono ben al di là dal dare una sensazione di realismo, ma danno al gioco una certa aria "caratteristica" e un poco innovativa rispetto ai soliti picchiaduro. Le opzioni sono quelle che vi aspettate: uno o due giocatori, diversi - buffi - lottatori, che spaziano dagli umani agli alieni agli animali, e c'è naturalmente la possibilità di assistere al combattimento da diversi angoli.
La Nintendo ha una grossa fiducia nel titolo, così come nel partner che si è scelta per questo progetto: la GTE, che ha sviluppato il gioco (utilizzando naturalmente il solito chip Super FX2, inutile dire che anche la Argonaut Software, specializzata per quanto riguarda i poligoni del SNES, ha partecipato al progetto), con cui ha in fase di sviluppo diversi altri progetti: ne sentiremo parlare ancora...

STARFOX 2
SNES - AGOSTO
Un altro Starfox? Sì, ed è sicuramente il gioco più atteso tra le prossime uscite del SNES, visto il successo del primo Starfox/Starwing. Vi ricorderete, si tratta di uno shoot 'em up con visuale in soggettiva e grafica poligonale, il primo a utilizzare il neonato chip FX, programmato dai mitici Argonaut. Il gioco non era di una profondità eccelsa: si trattava di sparare proprio come in un normalissimo shoot 'em up, nonostante l'originale veste grafica, e a questo si è tentato di ovviare con qualche piccolo miglioramento. Adesso il vostro percorso non è definito, ma avete completa libertà di movimento in una certa area (con tanto di mappa strategica per identificare la vostra posizione e gli obiettivi), cosa che dovrebbe dare un po' di respiro al gioco. Starfox 2 utilizzerà la versione migliorata del chip poligonale, l'FX2, e ci saranno anche diversi miglioramenti tecnici, come per esempio il Morph - le trasformazioni dell'astronave da un mezzo all'altro - e un'opzione per due giocatori.
Per finire vi faccio notare che si tratta del terzo gioco che utilizza il chip FX su sei nuove uscite Nintendo. A parte il notevole sforzo di tenerne i prezzi bassi (il prezzo consigliato in America è di 70 dollari, pari a quello di altre "cartuccione" come i 24 Mbit di Earthbound)
mi sembra che alla Nintendo abbiano bisogno al più presto di un Ultra 64.

KIRBY'S AVALANCHE - KIRBY'S DREAM COURSE
SNES - FEBBRAIO
Un altro Kirby? No due. Non so chi sia e perché alla Nintendo ce l'abbiano tanto con questa specie di palla rosa, ma da NES è arrivato anche su SNES e con ben due giochi. Kirby's Dream Course è uno strano gioco di golf per uno o due giocatori, in cui lo scopo è quello di buttare Kirby, che funge (molto bene) da pallina, in buca. Gli otto percorsi (totale 64 buche) hanno naturalmente una quantità di cose strane come i nemici che, una volta colpiti forniscono al Kirby strane capacità: un gioco secondo me dedicato ai più piccoli.
Kirby's Avalanche lo avrete, spero, riconosciuto immediatamente dalle foto: non si tratta di altro che dell'ennesima versione di Puyo Puyo, semplicemente con la mascotte cambiata, puzzle game alla Tetris, che ha fatto furore qui in redazione anche con Puyo Puyo 2 per Megadrive e che, anche se a me non è mai piaciuto particolarmente, devo oggettivamente riconoscere come uno dei più divertenti, devastanti e veloci puzzle game mai usciti.

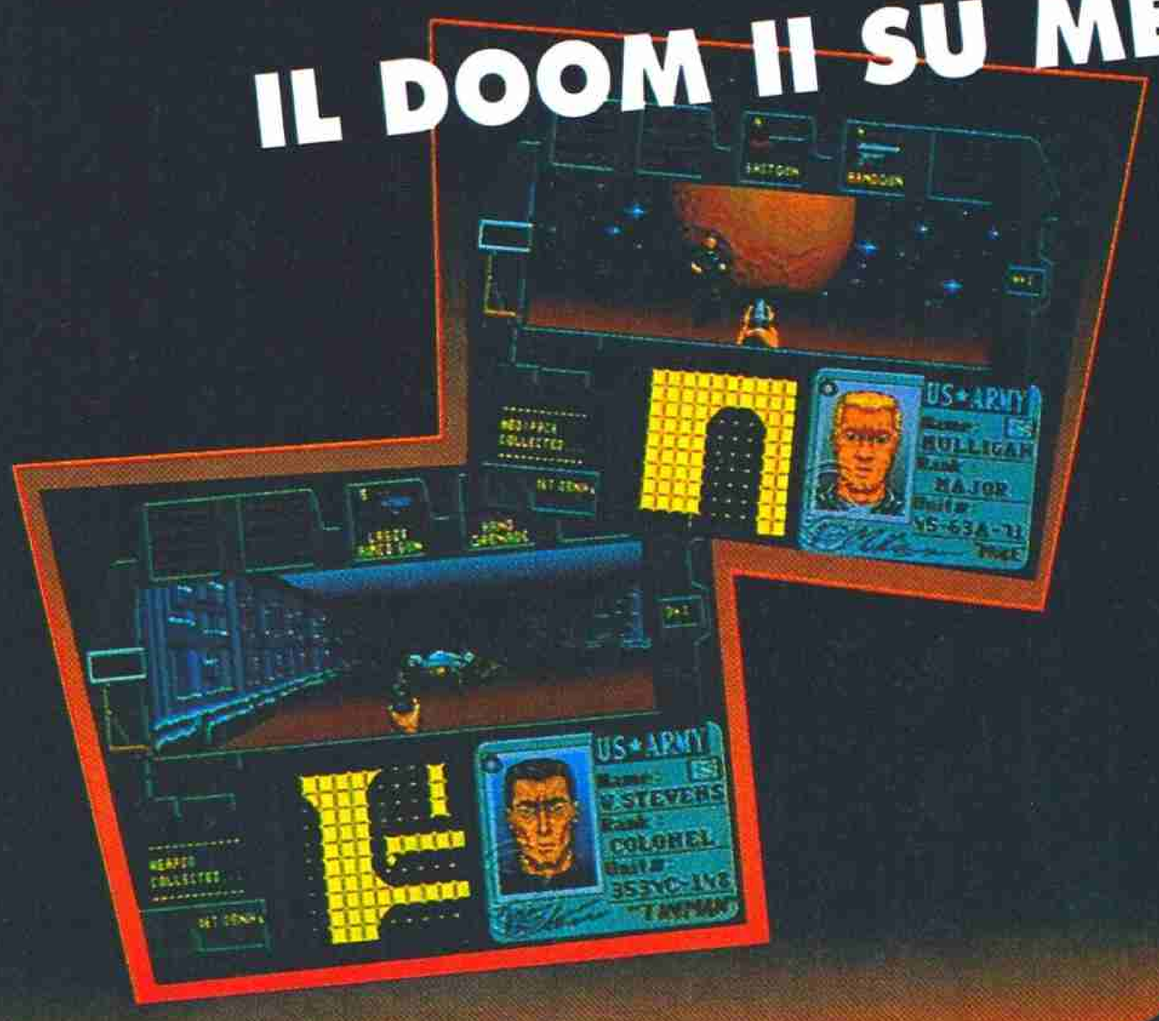


NON SI GIOCA:
SI SOPRAVVIVE!

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI. CADARIO

ZERO TOLERANCE™

IL DOOM II SU MEGADRIVE !



ALCUNI TERRORISTI HANNO ATTACCATO LE VOSTRE LINEE DIFENSIVE; LA TUA SQUADRA DOVRA' PERLUSTRARE IL COMPLESSO, IMPOSSESSARSI DI UN ARSENALE E LIQUIDARE LE FORZE NEMICHE.

MEGADRIVE

ACCOLADE®

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

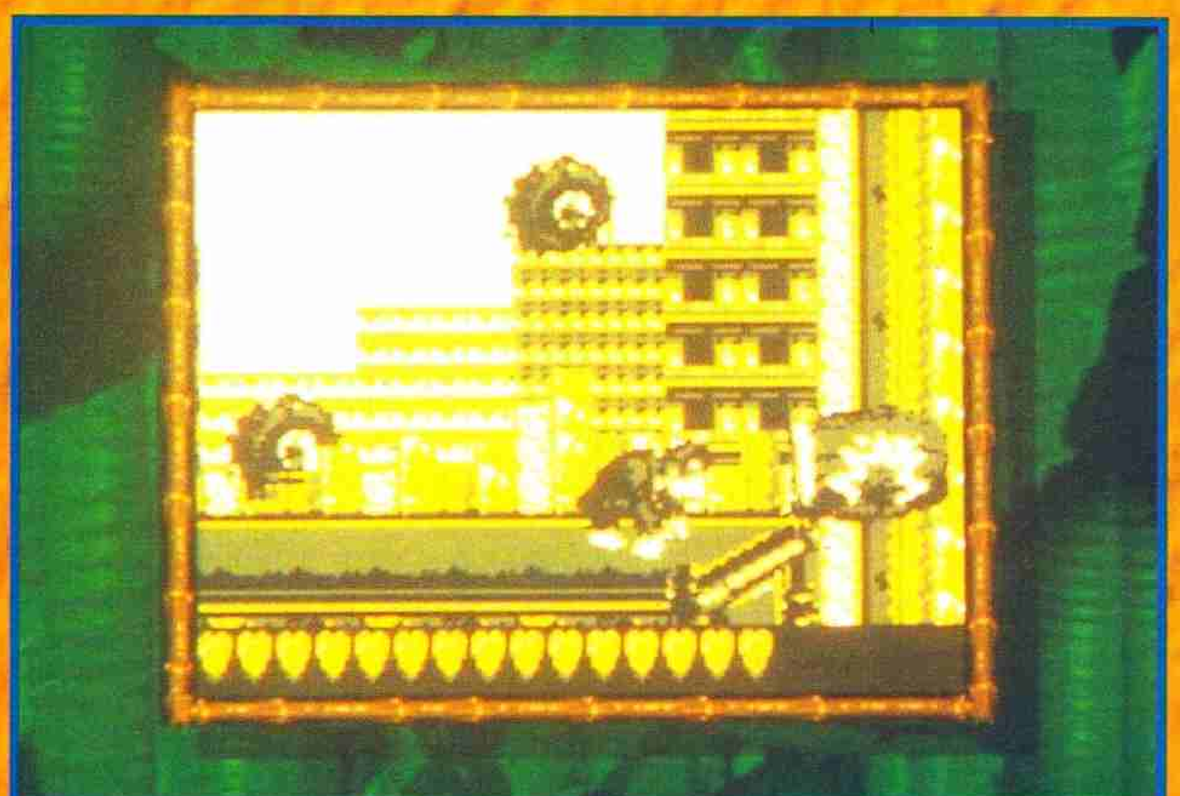
LEADER DISTRIBUZIONE

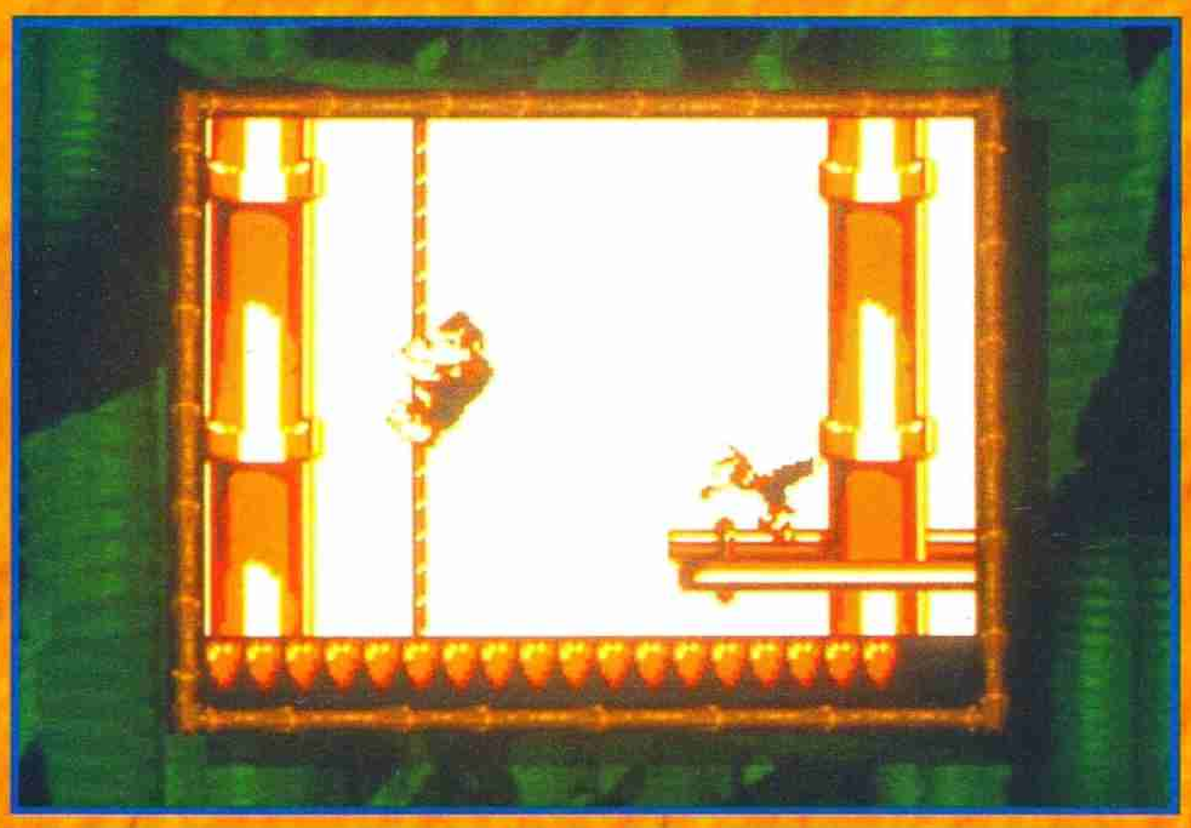
NUMERO VERDE 167 - 821177

ANTEPRIMANIA

EARTH BOUND
SNES - APRILE
Non so proprio cosa pensare di questo Earth Bound: a prima vista le impressioni non sono certo eccezionali, con una grafica così scarna. Leggendo la press release si viene però a sapere che si tratta di un bel cartuccione da 24 Mbit, un RPG seguito di un certo Mother che qualcuno (escluso il sottoscritto) ricorderà: pare abbia avuto un discreto successo. L'ambientazione questa volta non è il classico fantasy giapponese: avete a che fare, in uno scenario ambientato ai giorni nostri, con UFO e alieni, con pistole a raggi al posto delle spade e poteri extrasensoriali al posto della magia. Vedremo.

DONKEY KONG LAND
GAME BOY - MARZO
C'è davvero poco da dire sulla conversione del gioco di punta della Nintendo degli ultimi mesi. Anche perché non ci sono state comunicate quali saranno le differenze con la versione SNES. Quello che sappiamo è che anche la grafica della versione Gameboy si baserà su delle figure renderizzate che davano alla versione SNES un'aria così "tridimensionale" (anche se ovviamente con risultati un po' meno efficaci in monocromia). Ci sono naturalmente Donkey e Diddy Kong e livelli come quello sulla neve, la nave pirata o il castello subacqueo che promettono di essere quanto di meglio visto su un Gameboy.





E IL RESTO?
La lista delle uscite '95 del SNES era foltissima, ma il materiale e lo spazio erano veramente pochi, per cui volevo solo fare una piccola panoramica su quelli che sembrano i titoli più interessanti.
Alla Acclaim hanno in progetto le conversioni di un paio di film come JUDGE DREDD e BATMAN FOREVER, la Activision ci farà invece ancora attendere il suo shoot 'em up tridimensionale BATTLETECH. La Bandai (orrore) si è lanciata con ben altri due POWER RANGERS (2 e 3) che, ahimè, continuano a avere successo, mentre la Capcom riesce a battere anche Rocky arrivando a 7 con i suoi MEGA MAN. La Electro Brain, quelli di Vortex, continuano con il poligonale con un gioco di motocross, DIRT TRAX FX (e con questo sono quattro i giochi Super FX), la Enix, a parte i suoi RPG come 7TH SAGA II, ha in mano un interessante OGRE BATTLE a cui abbiamo già accennato e la McO'River si è aggiudicata AERO FIGHTERS 2. La Malibu Games si è lanciata, oltre all'attesissimo AKIRA (ce lo stanno facendo aspettare parecchio, se si tratta di un bidone..) c'è anche il notevole URBAN STRIKE (già uscito per Megadrive) e, per i fan di Jim Carrey, THE MASK. Alla Microprose si stanno concentrando su CIVILIZATION, e sarà meglio per loro che facciano una conversione ineccepibile, come ineccepibile dovrà essere LOBO della Ocean, sono secoli che ormai è stato annunciato, problemi con la censura?
Non potevamo naturalmente dimenticare la Playmates, che, tra glia altri numerosi progetti, ha già messo in cantiere un EARTHWORM JIM 2, per battere il ferro finché è caldo. La Square Soft aggiunge al suo enorme elenco di RPG anche il seguito di SECRET OF MANA uno degli RPG di maggior successo. Ma lo spazio stringe, terminiamo con un paio di picchiaduro attesissimi: la Time Warner si è aggiudicata la conversione di PRIMAL RAGE, uno dei picchiaduro più gettonati al bar mentre la Williams è al lavoro su MORTAL KOMBAT III, e non mi sembra servano ulteriori commenti.

HUDSON GROUP

HUDSON SOFT ®

Vi capita mai di perdere completamente il senso del tempo?

Di trovarvi a rispondere "18" alla fatidica domanda "Quanti anni hai?", quando in realtà avete già superato da un pezzo la soglia della maggiore età? Oppure di leggere la data odierna da qualche parte e di non riconoscerla? Gettando un occhio sul materiale della Hudson Soft ho letto "6 gennaio 1995" e la prima cosa che ho pensato è stata: "Bene, un gioco ambientato nel futuro...". Presa comunque coscienza del tempo (adesso devo solo capire dove mi trovo), vediamo qualcosa che con il futuro ha veramente a che fare: si tratta di SPACE ADVENTURE COBRA 2, tratto dall'omonimo fumetto giappone-

se di Buichi Terasawa, dove i giocatori si ritrovano nei panni di un pirata spaziale rinnegato. Bene, sai che novità, direte voi, i pirati spaziali sono tutti rinnegati. Il problema è che Cobra è una tale canaglia da essere stato rinnegato addirittura dai pirati spaziali, che attualmente lo cercano in lungo e in largo per mostrargli il loro disappunto nei suoi confronti. Lo scopo è quello di salvare la pellaccia e, nel frattempo, mettere anche le mani su più tesori possibile. Space Adventure Cobra sarà disponibile solo per Mega CD (almeno per il momento).
Tornando con i piedi per terra, sicuramente avrete tutti sentito parlare dei problemi che, recentemente, si sono accompagnati a uno degli sport più amati degli Stati Uniti: il baseball. La Hudson Soft, da sempre fedele ricreatrice delle magiche atmosfere create dagli eventi sportivi, ha deciso di comportarsi di conseguenza, con un gioco dove potrete vedere i maggiori giocatori di baseball entrare in sciopero per avere un aumento e il repentino blocco del campionato maggiore: a questo punto dovrete aspettare un anno prima di potere cominciare a giocare... A parte gli scherzi, THE SPORTING NEWS BASEBALL, attualmente in fase di ultimazione per il Super NES, potrebbe costituire un valido sostituto al reale

campionato. Per coloro che non dovessero conoscerla, vale la pena specificare che The Sporting News™ è una rivista molto quotata nel settore, un settimanale che da circa 100 numeri si presenta puntualmente al pubblico americano con un'analisi di tutto ciò che riguarda il mondo sportivo. Il gioco prevede la possibilità di confontarsi con i più grandi nomi di questo sport, creare una propria squadra personalizzata, partecipare a interi campionati (con salvataggio su cartuccia della posizione raggiunta) o allenarsi. Il titolo è stato progettato per un numero di giocatori che va da 1 a 4, permettendo così di dare vita a piccoli tornei. Anche per The Sporting News Baseball non si prevede distribuzione qui da noi, anche considerando il successo medio dei videogiochi di baseball in Italia...
Sempre a proposito di sport, è quasi pronto anche HUDSON SOFT SOCCER, ancora per il Mega CD. Dopo i mondiali dello scorso anno sembra che gli americani abbiano preso sul serio la storia del calcio, e ora tutte le ca-

se produttrici di software si danno da fare per conquistare il primato nelle simulazioni di questa disciplina (non che prima non lo facessero, ma adesso è ancora peggio). Come al solito la lista delle opzioni sarà praticamente interminabile, e i programmatori assicurano la massima fluidità di gioco. Staremo a vedere.
Più particolare è invece lo sport di cui è campione il nostro prossimo protagonista: si tratta di Bomberman, ineguagliabile lanciatore di ordigni esplosivi. Un lavoro forse non apprezzatissimo, ma che lui continua a fare con costanza e determinazione invidiabili. Il nome del gioco è PANIC BOMBER (un nome un programma!), e si tratta di uno pseudo-Tetris, con la pos-

sibilità di sfide a due in contemporanea. Naturalmente sono stati inseriti alcuni elementi originali, ma staremo a vedere quanto sa-

ranno effettivamente significativi. Panic Bomber sarà disponibile per Super NES.
Altro titolo di grande richiamo è SWAT KATS, ispirato all'omonima serie della Hanna-Barbera. Non ne avete mai sentito parlare? Beh, effettivamente si tratta di un

cartone animato che non è ancora arrivato in Italia, ma vi assicuro che all'estero è molto conosciuto. Protagonisti della storia sono dei supereroi felini (ovviamente antropomorfi), il cui scopo è quello di salvare MegaKat City dalle grinfie di Doctor Viper, Pastmaster e Metallikats. Si vocifera che i tre malvagi abbiano intenzione di razziare le scorte mondiali di croccantini al pesce e fegato...
E per concludere, un gioco di cui trovate la recensione più avanti nella rivista (dal mercato parallelo, ma dovrebbe comunque giungere in Italia anche ufficialmente): HAGANE, ma visto che c'è l'articolo vi ci rimando...

ANTEPRIMANIA

U.S. GOLD

Prima di cominciare, la U.S. Gold ci tiene a farci sapere che - in barba a tutte le crisi economiche del mondo - quest'anno ha guadagnato un straziliardo di dollari, e che se continuerà così presto potrà comprarsi l'intero emisfero settentrionale della Terra.

La cosa ci rende molto felici (?), e approfittiamo dell'occasione per dire alla U.S. Gold che se per caso dovesse avere bisogno di gente da strapagare per non fare niente, noi siamo tutti disponibili (noi inteso come popolo italiano, penso).

Venendo comunque alle cose serie, arriva finalmente l'ennesimo gioco dedicato al golf: WORLD CUP GOLF HYATT DORADO BEACH. Un nome facile e conciso per un simulatore dalla grafica impressionante. Il gioco sarà disponibile per 3DO e Sega CD (anche per PC CD/ROM, ma a noi della cosa importa poco), con oltre 500 immagini per ogni buca, 15 tipi diversi di competizione, sfide testa a testa, full motion video con parlato digitalizzato e possibilità di scegliere tra giocatori maschili, femminili, mancini, destrorsi e chissà cos'altro ancora. Il lavoro fatto dalla U.S. Gold sembra davvero imponente: peccato che in Italia, quando si parla di golf, tutti pensino alla macchina o alla maglia di lana.

Il titolo più interessante della casa americana è comunque IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS, ispirato al testimonial delle prossime Olimpiadi (un po' in anticipo, non vi pare?). La grande manifestazione sportiva, che nel 1996 si terrà ad Atlanta e che costituirà l'anniversario dei 100 anni delle Olimpiadi, avrà come proprio simbolo un simpatico e sorridente... coso (non so come altro definirlo), che ama gironzolare per il mondo con una fiaccola sempre accesa. Il personaggio di Izzy è già diventato un mito tra i bambini americani, grazie alla realizzazione di una serie animata a lui dedicata, e non dubitiamo che anche il gioco otterrà un successo altrettanto colossale. Si tratterà di un platform ipercolorato, di quelli che dedicano particolare attenzione all'animazione e alla buffezza dei personaggi. La storia è quella di un ragazzo - Izzy, appunto - che da 100 anni vive all'interno della fiaccola olimpica (alla faccia del ragazzo!). Stufo del ruolo marginale che gli viene riservato ("cosa fai nella vita?". "Il ragazzo nella fiaccola olimpica..."), Izzy decide di partecipare direttamene alla grande competizione. Per avere il permesso di farlo dovrà però prima conquistare i cinque Anelli Olimpici della sportività, dando prova non solo della propria abilità fisica ma anche della propria fibra morale.

Per concludere, ultimo ma non ultimo, torna alla riscossa il grandissimo FLASHBACK, a mio avviso uno dei migliori giochi della storia. Questa volta il nostro eroe approda nientemeno che su 3DO e Jaguar, con una veste grafica ancora più intrigante e ricca. L'animazione - già ottima nelle precedenti versioni - sarà rigorosamente a 24 frame per secondo, con effetti grafici davvero eccezionali e sonoro digitalizzato. Non vediamo l'ora di provarlo, sperando che la giocabilità sia rimasta inalterata (o migliorata, anche se è davvero difficile!).

DISTRUGGI L'IMPERO DEL MALE ORA E PER SEMPRE !

L'ultimo capitolo del famoso Star Wars ®

Wicket, la Principessa Leia...5 personaggi per scontrarti con l'Impero, Jabba e l'Imperatore del Male. La lotta si svolgerà negli scenari tratti dal film: il palazzo di Jabba, la foresta di Endor, la Torre dell'Imperatore.

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER DISTRIBUZIONE

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

CADARIO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

ANTEPRIMANIA

TIME WARNER INTERACTIVE

Le uscite di quest'anno della Time Warner Interactive - almeno quelle annunciate al CES di Las Vegas - sono abbastanza numerose.

Prima fra tutte è MEGA SWIV, la conversione per Mega Drive del classico shoot 'em up a scorrimento verticale comparso diverso tempo fa su Amiga. A dire il vero, questo titolo è la conversione della conversione: si tratta infatti del rifacimento per Mega Drive della versione Super Nintendo, pubblicata dalla Storm un paio di anni fa. Per chi due anni fa non fosse ancora nato, o per tutti quelli che hanno appena iniziato a seguire il mondo dei videogame, eccovi un breve riassunto: in Mega SWIV sarete al comando di un mezzo d'assalto (un elicottero o una jeep - o entrambe se ci sono due giocatori) e dovrete cavarvela a sopravvivere alle ondate di nemici che vi attaccheranno una dopo l'altra, sia in volo che da terra, nel più puro stile Xevious (coin-op che probabilmente saremo solo in tre a ricordare: VF, MA e io). Altra uscita imminente per Mega Drive è KAWASAKI SUPERBIKE CHALLENGE, sviluppato dalla Domark e pubblicato dalla Time Warner. Come avrete sicuramente supposto, l'engine che viene utilizzato per il gioco è lo stesso di F1, grande successo dell'anno scorso su Mega Drive. Come vedrete dalle foto la visuale è in soggettiva e la grafica è spartana (forse un po' troppo - ma anche in F1 lo era e il gioco era galattico), ma aspettatevi una recensione al più presto. Per il Super Nintendo invece pare che la grafica sia stata migliorata (giudicate voi dalle foto), ma il gioco uscirà solo più tardi, all'incirca per maggio/giugno. Per lo stesso periodo sono previsti Wayne Gretzky Hockey per Mega Drive e Powerdrive per

PER:
SNES
GG
CD-MPC
PC
AMIGA

"UN NUOVO APPROCCIO AL GENERE...CI PIACE!"

"E' VELOCE, SFRENATO E SOPRATTUTTO DIVERTENTE!"

"C'E' UNA MARCIA IN PIU' CON POWER DRIVE"

"UN MIX PERFETTO DI STRATEGIA E VELOCITÀ"

MANUALE IN ITALIANO

Rage Software

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER DISTRIBUZIONE

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

CADARIO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

ANTEPRIMANIA

PRIMAL RAGE
LA NASCITA DI UN COIN OP

Primal Rage è il nuovo coin-op della Time Warner Interactive (formata, per chi ancora non lo sapesse, dalla fusione di Atari Games, Tengen e di una divisione della Time Warner).
Il gioco è fondamentalmente un beat 'em up a schermo fisso (alla SF II, per intenderci), con dei pro-

tagonisti alquanto insoliti: sono infatti degli immaginari mostri che combattono per il dominio di una fantomatica Urth (gioco di assonanza con Earth - Terra). Il lavoro impiegato per realizzare questo titolo non ha nulla da invidiare a

Jaguar. WAYNE GRETZKY HOCKEY pare non sia il solito polpettone: sembra abbastanza curato dal punto di vista grafico (capirete cosa ci vuole a fare un campo di ghiaccio), gli sprite sono i più grossi fra quelli delle simulazioni di questo sport e nemmeno la giocabilità sembra malaccio. Per gli appassionati dei numeri, poi, contiene i dati di tutti i giocatori di 26 delle squadre professionistiche nordamericane e quelli dei componenti 6 nazionali; anche in questo caso la versione per Super Nintendo sarà in ritardo di qualche mese. L'ennesima conversione di POWERDRIVE, questa volta per Jaguar, non sembra affatto male - è incontrollabile come le altre, ma come con le altre ci si fa l'abitudine dopo un po'. Vi siete già beccati due recensioni di questo gioco (non dite di no: la seconda è in questo numero), per cui vi lascio alle foto... Dopo l'estate le cose si fanno un po' più incerte: dovrebbero uscire le varie conversioni di PRIMAL RAGE, un picchiaduro con dei dinosauri come protagonisti per quasi tutte le macchine - MD, SNES, CD32 - beccatevi lo speciale . Le altre versioni - 32X, Saturn e 3DO - arriveranno verso la fine dell'anno, così come la conversione per Saturn di uno dei coin-op più di successo della Sega: VIRTUA RACING. Spero sia inutile dirvi di che gioco stia parlando, per cui vi concedo un po' di religioso silenzio per gustarvi le fot

MR NUTZ™

UN SUPER SCOIATTOLO PER UN SUPER DIVERTIMENTO!

UNA LOTTA DISPERATA ALL'ULTIMO SANGUE PER SCONFIGGERE LO YETI ED IMPEDIRE UNA NUOVA, ETERNA ERA GLACIALE.

UNICHE ARMI A TUA DISPOSIZIONE: UNA BUONA SCORTA DI NOCI, MOLTO CORAGGIO ED UNA ENORME CODA!

ocean®

MEGA DRIVE • GAME BOY

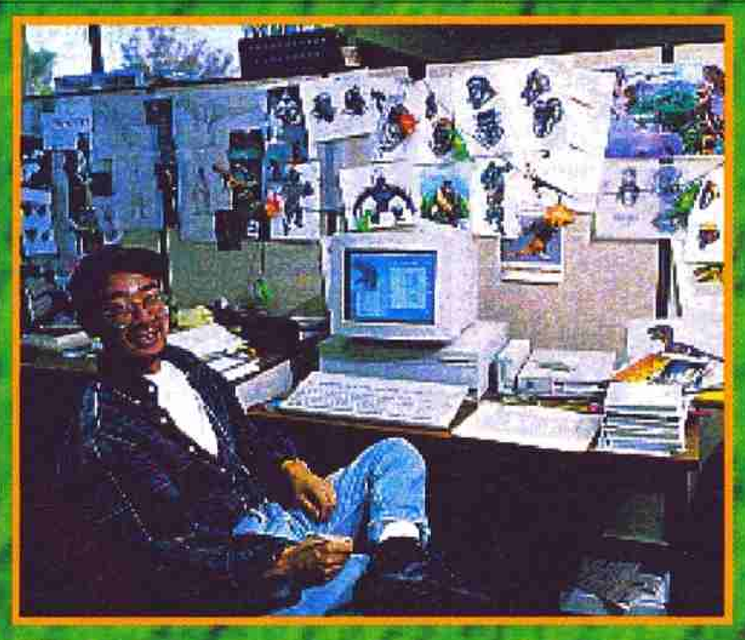
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

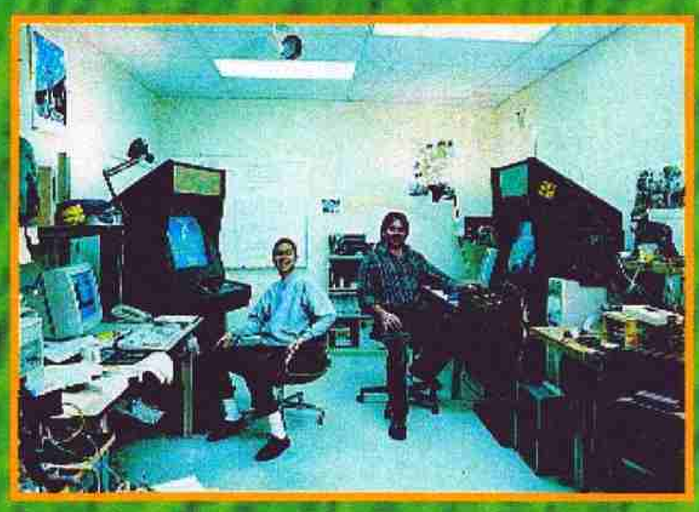
NUMERO VERDE 167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO



quello che viene svolto negli studi cinematografici di tutto il mondo: è stata infatti utilizzata una tecnica chiamata "passo uno" (stop motion in inglese). Ma direi di cominciare dall'inizio: l'idea è nata un paio di anni fa quando Dennis Harper (il produttore del gioco) e Jason Leong, l'autore principale delle animazioni, fecero una prova con un paio di tirannosauri: il risultato fu così entusiasmante che decisero di espandere l'idea, aggiungendo nuovi personaggi e nuove mosse. Così nacque la squadra di realizzazione del gioco - una trentina di persone in tutto -, organizzata più come degli esperti di effetti special che come dei tipici programmatori di videogiochi. Tanto per citare due nomi, Pete Kleinow (tra le cui opere viene annoverata anche "L'armata delle tenebre" - klaatu varada... com'era la terza parola?) era il responsabile dell'organizzazione dello studio per la realizzazione delle tecniche di "passo uno" e Dan Platt - specialista nelle animazioni di mostri nei film - fu reclutato per la costruzione dei modellini da animare. Il design dei vari mostri fu accuratamente studiato da Leong e, siccome i soli dinosauri erano forse troppo poco interessanti come combattenti, fu deciso di realizzare creature fantastiche: per esempio Armadon è la combinazione di un triceratopo con un anchilosauro e uno stegosauro, Vertigo è un po' cobra e un po' effraasia, e così via. Da questi disegni Platt iniziò a realizzare le statue in plastilina, per poi passare allo scheletro - uno diverso per ogni animale, per mantenere le caratteristiche di movimento e flessibilità - e, infine, rivestire quest'ultimo con un vestitino in puro latex (tipo Godzilla...) realizzato con lo stampo di plastilina. A questo punto i modellini furono colorati ad aerografo, e quindi fu aggiunto il tocco finale: i peli, le unghie e via dicendo. I mostri erano pronti per entrare in studio.



E qui arriviamo finalmente alla tecnica di "passo uno": la posizione del pupazzo subisce dei movimenti dolorosamente (per chi glieli deve far eseguire) minuscoli e quindi viene fotografato. Altra serie di movimenti - e notate che ogni parte del corpo si muove in maniera autonoma - e altra foto, e avanti così fino ad avere un filmato completo: infatti le foto, messe una di fianco all'altra in un'unica pellicola cinematografica, daranno l'impressione di un vero e proprio film. Pensate che, per far sì che i movimenti dei personaggi sembrassero naturali e fossero fluidi, sono stati generati almeno 100 frame di animazione per ognuno. Da questo numero impressionante di fotogrammi ne furono scelti un numero tale da far sì che le sequenze di animazione - 70 per lottatore - fossero di buon livello, arrivando così a un totale di 400 mosse. Durante la costruzione dei pupazzi, intanto, Cameron Petty ideava la sotryline, creava un carattere adatto a ogni personaggio e, ultime ma non ultime, tutte le varie mosse - dai colpi alle reazioni agli stessi. Nel gioco sono state inserite anche delle sorprese - che però si possono scoprire solamente in determinate situazioni (raggiungimento di un certo livello, combinazione particolarmente potente di colpi - alla Mortal Kombat II). Una differenza fondamentale tra questo coin-op e gli altri è il sistema di comando: i tasti sono infatti solamente quattro ma, per far sì che ci sia la stessa varietà di mosse che si trova nei giochi con sei tasti, sono state implementate delle combinazioni sia coi tasti inferiori che con quelli superiori; in questo modo dovrebbe anche essere più facile anche la conversione sulle macchine da casa... Un'ultima cosa: a differenza degli altri picchiaduro, in Primal Rage per finire il gioco non si dovrà affrontare un super-cattivo finale, bensì tutti gli altri lottatori. Insieme. Come idea non è male, forse potrebbe essere un po' caotica, ma vedremo: infatti il gioco dovrebbe apparire entro settembre su quasi tutte le macchine, dal MD al PC. Chi vivrà vedrà.

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO ®

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO

AGRIGENTO (SCIACCA)
D.G. COMP
Via F.MAGLIENTI, 9
SCIACCA (AG)

COMPUTER ONE AFFILIATO

ANCONA
Falconara Marittima
BITMANIA
Via FLAMINIA 568
FALCONARA M.ma

COMPUTER ONE AFFILIATO

AOSTA (St. Vincent)
BEST RECORDS
Via MARCONI, 13
ST.VINCENT (AO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

AOSTA
BEST RECORDS
Via DE TILLIER, 66
AOSTA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ASCOLI PICENO
(S.Benedetto d/Tronto)
COMICS & CONSOLLE
Via CAMPANIA, 34
S.Benedetto
d/Tronto

COMPUTER ONE AFFILIATO

ASTI
COMPUTER 1°
C.so F.Cavallotti, 126
ASTI

COMPUTER ONE AFFILIATO

BARI (Locorotondo)
CONSOLE'S HOUSE
Via Alberobello, 51
LOCORONTONDO
(BA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

BOLOGNA (Budrio)
VIVI VIDEO
Via Marconi, 5
BUDRIO
(BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

BOLOGNA (IMOLA)
VIRTUAL SHOP
Viale A. COSTA,8/A
IMOLA (BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

CAGLIARI
COMPUTER SHOP
Via ORISTANO, 12
CAGLIARI

COMPUTER ONE AFFILIATO

CAGLIARI
COMPUTER POINT
Via CAVARO 21/B-C
CAGLIARI

COMPUTER ONE AFFILIATO

CALTANISSETTA
COMPUTER MANIA
Via ELENA, 32
CALTANISSETTA

COMPUTER ONE AFFILIATO

CASERTA
NEW MEDIA
Via De Gasperi,42-44
CASERTA

COMPUTER ONE AFFILIATO

CESENA (FORLI')
COMPUTERMANIA
Sobb.Comandini,60/B
CESENA (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

CUNEO
ROSSI COMPUTER
Via S.Grandis, 6
CUNEO

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE
(Borgo S.Lorenzo)
RONAR
Via D.P.Garibaldi,15
B.go S.Lorenzo
(FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE
GALLUZZO
C.P.U Italian System
Via delle Romite, 8
GALLUZZO
(FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE (Scandicci)
BELLANTI
L.go da Palestrina, 13
Scandicci (FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE
CART.ISOLOTTO
Via Torcicoda, 19
FIRENZE

COMPUTER ONE AFFILIATO

GENOVA
ECR ELETTRONICA
Via Archimede,155/r
GENOVA

COMPUTER ONE AFFILIATO

GENOVA (Lavagna)
MONDO GAMES
Corso Genova, 170
LAVAGNA (GE)

COMPUTER ONE AFFILIATO

IMPERIA
TEKNOS OFFICE & GAMES
P.za Bianchi, 9
IMPERIA

COMPUTER ONE AFFILIATO

LA SPEZIA
SOFTMANIA
P.za Caduti Libertà,25
LA SPEZIA

COMPUTER ONE AFFILIATO

LECCE
BIT COMPUTER
V.95°Reg.Fanteria,87
LECCE

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE

I M B A T T I B I L I

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO

LIVORNO
COMPUTERLAND
Via del Pastore,14
LIVORNO

COMPUTER ONE AFFILIATO

LIVORNO (Piombino)
PUNTO TELEFONO
C.so ITALIA, 96
PIOMBINO (LI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

LUCCA (Viareggio)
GENIUS COMPUTER
Via M.Coppino, 113
Viareggio (LU)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MACERATA (Matelica)
REM VIDEOGIOCHI
Via Vitt.Emanuele, 71
MATELICA (MC)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MANTOVA (Cerese di Virgilio)
WORLD MUSIC
Centro Comm.Virgilio
Cerese di Virgilio
(MN)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MESSINA
NUOVA DIMENSIONE
Viale S.Martino, 264
MESSINA

COMPUTER ONE AFFILIATO

MESSINA
NUOVA DIMENSIONE
Viale Reg. Elena, 143
MESSINA

COMPUTER ONE AFFILIATO

MESSINA (S.Agata Militello)
PERRY JOYS
Via Medici, 139
S.AGATA MILITELLO
(ME)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MILANO
VIDEOMATIK
Via FIAMMA, 36
MILANO

COMPUTER ONE AFFILIATO

MILANO (LODI)
NUMBER ONE
Via Saragat, 4/E
LODI (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MODENA
L'AQUILONE
Via Buon Pastore,258
MODENA

COMPUTER ONE AFFILIATO

MODENA (CARPI)
L'ALEPH
Via C.MARX, 49/51
CARPI (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MODENA (Castelvetro)
LOLLIPOP
V.Resistenza, 5/B
Castelvetro (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MONZA (MI)
BIT 84
Via ITALIA, 4
MONZA (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

NAPOLI (Portici)
PC SHOP
Via LIBERTA',185-191
PORTICI (NA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

NUORO
MR.GADGET
C. Comm.Centro Città
Via Biscollai
NUORO

COMPUTER ONE AFFILIATO

ORVIETO (TR)
GIOCATTOLANDIA
Corso Cavour, 281
ORVIETO (TR)

COMPUTER ONE AFFILIATO

PALERMO
DR.ROM & MR.GAME
Via ARIOSTO, 3
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO

PALERMO
IL NANO VERDE
Via F.Bentivegna, 65
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO

PARMA
GAME'S HOUSE
Gall.Polidoro 5/A
V.Mazzini,
PARMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PESCARA
UGLY KID 2
Via Masci, 16
PESCARA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PIACENZA
ELECTRONIC FUN
C.so Vitt. Emanuele
142 int. 7/A
PIACENZA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PISA (Pontedera)
ELECTRONIC DREAMS
Via DANTE, 77
PONTEDERA (PI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA
ZUCCHERELLI
Via CAVOUR, 74
RAVENNA

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (Faenza)
PC PROFESSIONAL
Via Caffarelli, 9
FAENZA (RA)

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE

I M B A T T I B I L I

GONE TO MADE IN

Un Made in Japan particolare, questo mese, redatto in parte da me e in parte da Marco Auletta. Troverete il seguito dello speciale del mese scorso, un servizio sul nuovo coin-op di guida della Sega e, per finire, un po' del Made in Japan a cui siete abituati.

Come vi avevo promesso sul numero scorso, questo mese continua lo speciale riguardante la mia visita in Giappone.
Direi di iniziare con una notizia strabiliante, che riguarda il nostro inviato a Tokyo: il suo cognome è... Kanoaya! Incredibile ma vero, Stefano è effettivamente un cugino di terzo grado del mitico Shintaro. Tutto questo non dirà nulla alla maggior parte di voi, ma in quelli con una maggiore anzianità di servizio risveglierà ricordi di un TGM che ancora parlava di console e di Giappone, con articoli sempre esilaranti, curati e tradotti dall'allora giovane Max (non che ora sia vecchio, è sempre pervaso da quello spirito goliardico - solo che adesso ha cose più serie da fare, tipo tutto TGM...). Ma bando ai ricordi e ai sentimentalismi, torniamo allo Show.
L'avvenimento più importante - al di là dei giochi - è stata la presen-

tazione del Virtual Boy della Nintendo. Siccome di Virtual Boy s'è visto qualcosa anche al CES di Las Vegas, e nel materiale che ho dato a Stefano VF Giorgi c'era anche quello, vi rimando allo speciale americano. Per il resto segue una lista delle varie softwarehouse che avevano uno stand allo show. Un appunto: vorrei farvi notare come, a differenza di ciò che succede alle manifestazioni americane e londinesi, in questo show ogni piccola softwarehouse si presenti con i titoli sviluppati, che raramente raggiungono un numero superiore a tre o quattro. Nessun servizio di tre o quattro pagine, quindi, ma una valanga di mini preview...

NINTENDO

La casa di Kyoto non ha presentato molto sotto la propria etichetta, allo Shoshinkai (del resto

aveva un intero show di softwarehouse con prodotti per Super Famicom e Game Boy, per cui non ne aveva un gran bisogno). C'erano praticamente una ventina di Super Famicom con Super Donkey Kong (il nome giapponese di Donkey Kong Country), un titolo per Super Famicom con chip FX2 - FX FIGHTERS (lo so che c'è anche nello speciale di Las Vegas - beccatevi le foto lo stesso, che sono belle) e un titolo per Game Boy, ovvero KIRBY qualcosa 2.

HUMAN CORP.

La Human ha presentato un gioco di basket - alla giapponese: DREAM BASKETBALL DUNK & HOOP. Si tratta di un basket abbastanza carino (almeno a giudicare dalle foto, allo show non ho avuto troppo tempo per giocarci), con la possibilità di disputare le partite cinque contro cinque o tre contro tre. Quando leggerete questo articolo sarà probabilmente già sul mercato parallelo.
Già che stiamo parlando della

Human mi sembra d'obbligo citare il loro nuovo coin-op: BLAZING TORNADO. Si tratta di un gioco di wrestling (il sottotitolo è "The neo-heroic wrestlers" - i lottatori neo-eroici), da uno a quattro giocatori. Non sembra nulla di innovativo, ma

aspettiamo di vedere prima di giudicare...

EPOCH

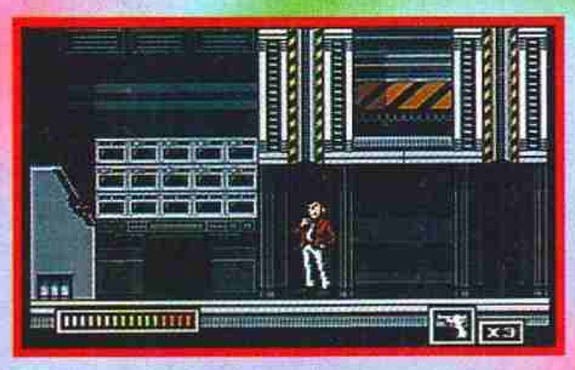
Alla Epoch mi sono letteralmente entusiasmato. Non per la quantità dei giochi (solo tre) ma per la loro qualità (però c'erano solo dei de-

mo) e per i temi trattati. Ok, non sono un grande fan di DORAEMON, ma questa terza puntata non sembra poi troppo male. Il gattone è simpatico, e se non vi

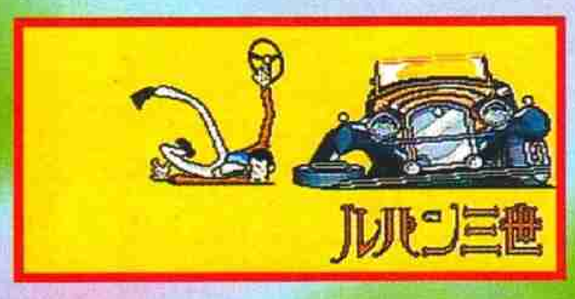
JAPAN

piace potrete comunque impersonare uno dei differenti protagonisti della

serie. Il secondo titolo mi ha già attirato di più: THE AMAZING SPIDERMAN - LETHAL FOES. fate conto che, di fianco ai classi-

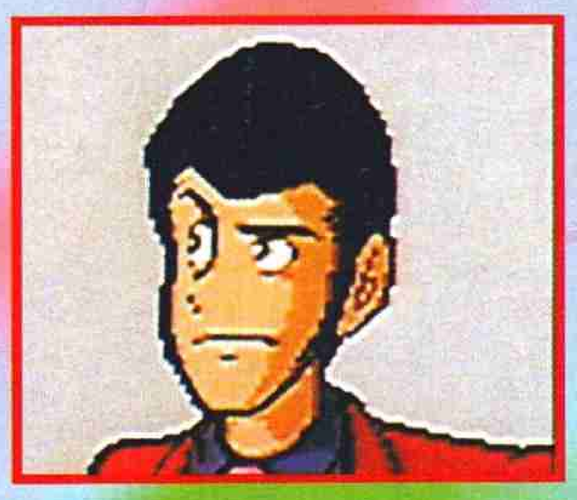


cissimi Dr. Octopus, Goblin, Mysterio, lo Scorpione e Lizard ci sono (tah dah) Venom e Carnage. Per il resto sembra un discreto



platform, ma anche qui aspettiamo di vederlo prima di pronunciarci. Il terzo titolo ha come pro-

tagonista nientepopodimeno che LUPIN III! Anche questo un platform intervallato da sequenze animate, con i vari Zenigata, Gigen, Goemon, Margot.



Aspettatevelo al più presto su queste pagine.

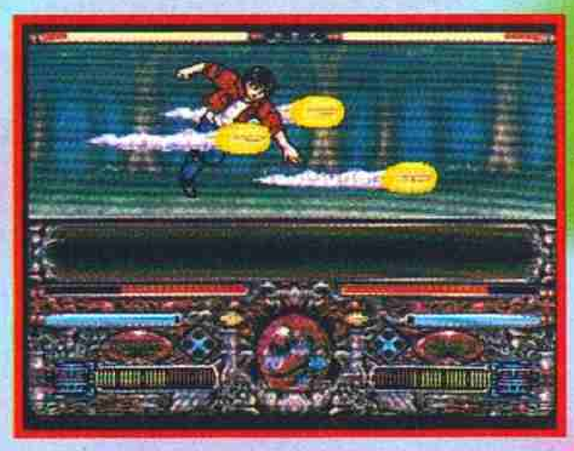
NAMCO

Alla Namco avevano tre titoli. Il primo è un RPG: TALE PHANTASIA. Ambientato in un mondo medievaleggiante, con tanto di spa-

de e magie (come la maggior parte degli RPG giapponesi), questo titolo introduce due innovazioni fondamentali nel panorama dei role playing game: la prima è rappresentata da un nuovo driver sonoro per Super Famicom, che permette ai personaggi di parlare durante il lancio degli incantesimi o in momenti particolari del gioco (sonoro digitalizzato, quindi); la

seconda novità e rappresentata da un sistema di combattimento

sviluppato dalla Namco stessa e chiamato LIMBS, acronimo per LInear Motion Battle System (sistema di combattimento a movimento lineare). Questo dovrebbe aumentare la dinamicità dei vari combattimenti (che negli RPG giapponesi sono a volte un po' troppo statici) - se mi ricordo pubblico la sequenza grafica di un combattimento, per darvi



un'idea. Il secondo titolo presentato era SUPER FAMISTA 4. Si tratta della quarta puntata del gioco di baseball che ha venduto di più in Giappone. L'innovazione sta nei dati più recenti riguardanti la Japanese Pro Baseball League. Il terzo e ultimo gioco era un picchiaduro: YU-YU HAKUSHO SPECIAL. I protagonisti sono i personaggi di una seguitissima serie di cartoni animati in Giappone, e la grafica rispecchia quella del cartone animato; le differenze fondamentali tra questo beat 'em up e gli altri stanno nella cinematicità del gioco (la visuale ricorda più un Dragonball Z che uno SF II) e nella facilità con cui si eseguono i vari attacchi (chi segue il cartone animato non deve essere necessariamente un videogiocatore incallito - uno di quelli che riescono a utilizzare un joypad anche con mani e piedi legati, per intenderci).

VICTOR

Allo stand della Victor i giochi erano - incredibilmente - cinque. Di due, ovvero SUPER RETURN

OF THE JEDI e INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES, abbiamo già fatto le recensioni. Direi

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (Faenza)
ARGNANI MASSIMO
Piazza Libertà,5/A
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (Lugo)
VIRTUAL GAME RGS
Corso Garibaldi, 18
LUGO (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.le Monte S.Michele,6/E
REGGIO EMILIA

COMPUTER ONE AFFILIATO

REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.LE TIMAVO, 87/F
REGGIO EMILIA

COMPUTER ONE AFFILIATO

RIMINI (Forli')
COMPUTER HOUSE
Viale Tripoli, 193/D
RIMINI (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
CREMI GAMES
Via S.Piero Bastelica,91
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
GI.GI.WATCH
Viale Ippocrate, 25
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
GI.GI.WATCH
Via Napoleone III,93
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA EUR
MEGASTORE SRL
Via Chopin, 29/33
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
ODIS
P.zza Pontelungo, 3
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
ODIS
P.za dell'Alberone, 30
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

S.Pietro Cariano (Verona)
VIA COL VIDEO
Via Ingelheim, 28/B
S.Pietro in Cariano (VR)

COMPUTER ONE AFFILIATO

SIRACUSA (Augusta)
MUSIC BOX
Via ROMA, 102
AUGUSTA (SR)

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
EURO 2000
Via B.degli Ubaldi,21
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

TARANTO
SUPER CONSOLEMANIA
Via G.Mazzini, 160
TARANTO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TERNI
UGLY KID
Via Fratini, 52
TERNI

COMPUTER ONE AFFILIATO

TORINO
FLASHGAMES
Via Valdieri, 12
TORINO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TORINO
QUEEN COMPUTER
Corso Dante, 2
TORINO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TRENTO
WORLD MUSIC
Via Brennero, 320
TOP CENTER
TRENTO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TRENTO (Rovereto)
VIDEO-SOUND
Corso Rosmini, 54
ROVERETO (TN)

COMPUTER ONE AFFILIATO

VENEZIA (Mestre)
MASTERGAMES
V.Giordano Bruno, 33
MESTRE (VE)

COMPUTER ONE AFFILIATO

VERCELLI
MEGA-LO-MANIA
Via G.Ferraris, 90
VERCELLI

COMPUTER ONE AFFILIATO

VERONA
VIDEOFOLLIA
Corso Milano, 193
VERONA

COMPUTER ONE AFFILIATO

VICENZA
CHIODI
P.le De Gasperi, 10
VICENZA

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE IMBATTIBILI

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPER OFFERTE

FAX 051-344.906

A GRANDE RICHIESTA CONTINUA ANCHE A FEBBRAIO

SUPER NINTENDO EURO PAL + STREET FIGHTER 2 TURBO

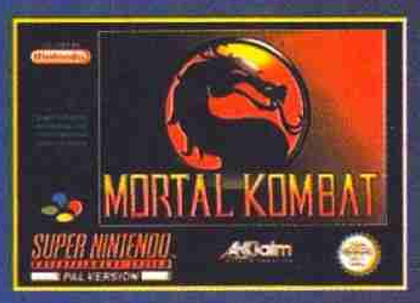
+

LIT. 209.000

SUPER NINTENDO EURO PAL + STREET FIGHTER 2 TURBO + MORTAL COMBAT

+

+



LIT. 239.000

OFFERTA 69.000

OFFERTA 69.000

OFFERTA 69.000

OFFERTA 69.000

OFFERTA 69.000

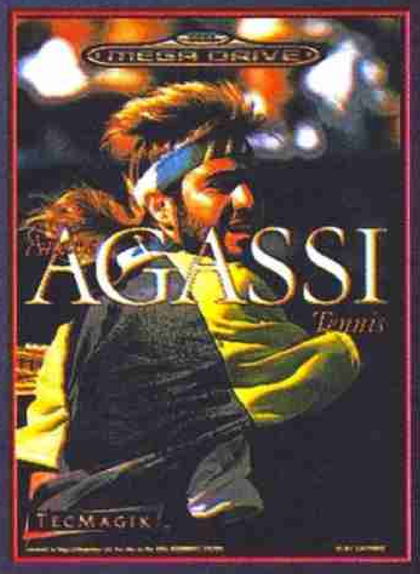
OFFERTA 69.000

OFFERTA 99.000

OFFERTA 79.000

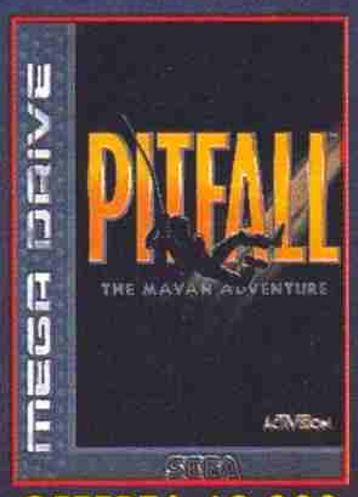
MEGADRIVE 2 ITALIANO + 2 JOYPAD + AGASSI TENNIS

+

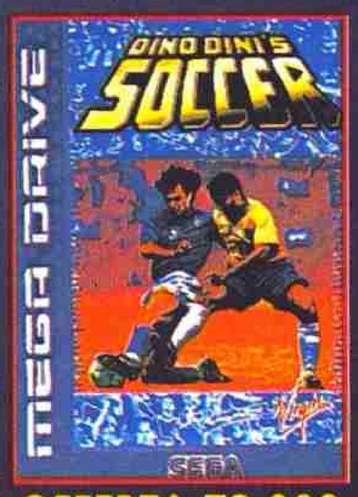


LIT. 229.000

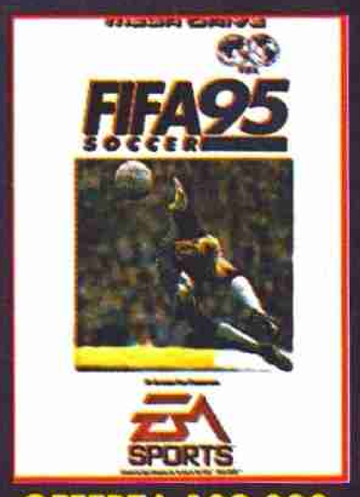
OFFERTA 69.000



OFFERTA 69.000



OFFERTA 79.000



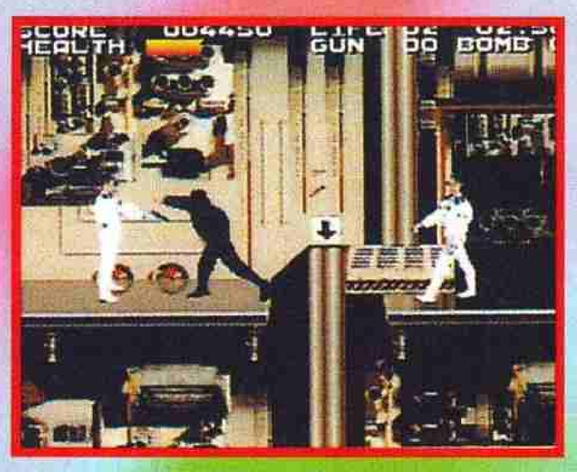
OFFERTA 109.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

GONE TO MADE IN

di iniziare la lista degli altri con CLASSIC ROAD, una simulazione di allevamento di cavalli da corsa. Quella dei cavalli deve essere una nuova passione in Giappone, perché sono diversi i giochi di questo tipo che ho visto, comunque con-

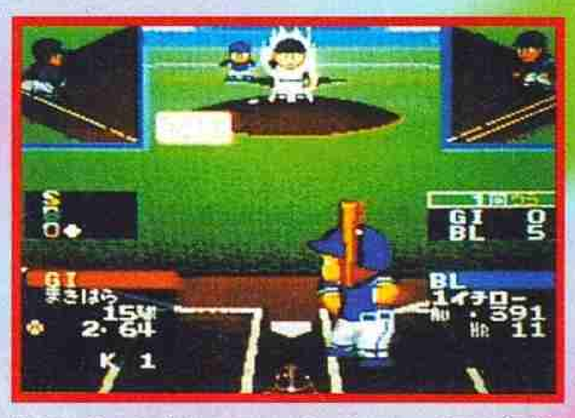
tinuiamo. Vi toccherà prendere tutte quelle decisioni necessarie a fare di un cavallo un vincente, le quali andranno poi a influenzare



l'effettivo rendimento del cavallo in gara. Lo consiglierei a tutti quelli appassionati di cavalli, ma penso che avrebbero problemi con il giapponese. SUPER CASTLES è invece una simulazione in cui dovrete impersonare un Re, o comunque un nobile. Dovrete amministrare le terre sotto il vostro dominio e i vostri beni per costruire castelli (per l'appunto); mi ricorda un gioco uscito per Amiga e PC diverso tempo fa - almeno come concept - che sia lo stesso rivisitato? Interessante, comunque, ma anch'esso in inglese. Ultimo tra le novità è invece TIME COP. Ebbene sì, qui è appena arrivato il film (mentre sto scrivendo) e in Giappone due mesi fa c'era già il gioco, previsto in uscita per i primi mesi del '95. Comunque sia, vi trovate nei panni di Walker, Van Damme nel film - per cui se avete delle signorine americane vicine fate attenzione: negli Stati Uniti è stato giudicato uno degli uomini più sexy del mondo... Tornando a noi: il gioco è articolato in varie sezioni - nella più classica tradizione tie-in, stabilita dalla Ocean - di shoot 'em up e platform/beat 'em up; nessuna in soggettiva, strano trattandosi di un Super Famicom. A presto sulle pagine di CM.

CULTURE BRAIN

La Culture Brain aveva anch'essa tre giochi. Un picchiaduro per Super Famicom con quattordici personaggi (più due segreti). E' difficile dirvi altro, visto che anche



il titolo, oltre a un fantomatico "FIGHTER" era rigorosamente in giapponese. Così come lo era quello di un RPG - per Game Boy e Super Game Boy - giunto ormai alla terza puntata. Infine troviamo un BASEBALL, basato sulla lega

professionistica giapponese, con la solita marea di opzioni, squadre e - a quanto pare - tiri specialmente spettacolari, con tanto di esplosioni e via discorrendo.

TECMO

Della Tecmo parliamo anche in Anteprimania, per la sua serie di giochi sportivi. In Giappone ne erano esposti altri: TURF HERO, altro gioco sui cavalli - forse più

dinamico di quello della Victor-, e la quinta puntata del gioco di calcio di CAPTAIN TSUBASE (Holly e Benji da noi - guardatevi la foto del "tiro della tigre"...). Altri giochi visti erano TECMO SUPER BASEBALL - e vi rimando ad

Anteprimania - e TECMO SUPER BOWL II - SPECIAL EDITION. Per essere totalmente sincero non so se questo sia lo stesso football americano pubblicizzato negli States, per cui vi allego una foto (per essere ancora più sincero: tanto ormai i giochi di football si assomigliano tutti...).

ATLUS

Dalla Atlus questo giro solo RPG. Direi di iniziare con SPIRAL NEMESIS II (anche perché è l'unico di cui si riesce a leggere il nome)

per Super Famicom. Ambientato in una città in rovina (post-atomica?) è un carino RPG in soggettiva - in arri-

vo in Giappone in febbraio. Continuiamo con LAST BIBLE III - sempre per SF - un RPG classicissimo. Più classico di così non si può proprio (beccatevi le foto). Finirei con un gioco dal nome indecifrabile, anch'esso un role playing game tra i più classici alla giapponese, con gli omini che sono enormi sulla mappa e poi si riducono a dimensioni normali nelle città, e i combattimenti visti dalle spalle del protagonista.

MASIYA

La Masiya aveva ben tre giochi (che sensazione di deja vu, nello scrivere questa frase...). Il primo è

un RPG con vista dall'alto e delle protagoniste appetitose: POWER OF THE HIRED. Sembra carino... E anche molto simile a molti altri RPG giapponesi. Vedremo...
Il secondo gioco è una simulazione di wrestling, con un tizio che

JAPAN

sembra troppo Antonio Hinoki (non ne sono sicuro semplicemente perché nel filmato allegato alla press release non si fa mai il suo nome, per il resto metterei la

mano sul fuoco - ma quanti anni ha adesso?). Gli altri protagonisti

sono tutti conosciutissimi in Giappone e sconosciutissimi qui da noi - nulla a che fare con la WWF, ricordo ancora quando il wrestling si chiamava catch e le trasmissioni arrivavano dal Giappone...
Il terzo titolo è un RPG di nome CHINJIU DENSETSU. Anche que-

sto abbastanza classico, sembra però basato su un'epopea della storia cinese. A più avanti per saperne di più.

ENIX

Anche dalla Enix per quest'anno previsti solo RPG. Sembrano tutti carini - ce n'è anche uno che parla di un ragazzino costruito da un

tizio... ma non si chiamava Pinocchio?. Sono però anch'essi tutti abbastanza classici (leggete anche già visti), con visuali in soggettiva (WONDER PROJECT, il Pinocchio di cui sopra), in soggettiva da dietro il personaggio (alla Phantasy Star durante i combattimenti) e dall'alto in tre quarti. Godetevi le foto e non chiedetemi di più.

PACK IN VIDEO

La Pack in Video è una tra le poche softwarehouse giapponesi a comportarsi come quelle occidentali. Infatti nel suo carnet di ti-

toli troviamo ben due giochi sviluppati in Europa: VORTEX e SKI PARADISE, rispettivamente della ElectroBrain e della Loriciel. Ma passiamo oltre, direttamente a un fantomatico gioco di pesca d'acqua dolce, di cui vi posso offrire solo le foto. Altri titoli sono MAGICAL POP'N, un platform con protagonista una piccola maga, e THE RENAISSANCE VOYAGER ATLAS, un titolo interessante che riprende il tema dei viaggi durante i secoli passati, alla scoperta del mondo. Anche questo però totalmente in giapponese.

SUNSOFT

Dalla Sunsoft abbiamo indovinate quanti titoli? Bravi, proprio tre. Il primo è HASHITE HEBEREKE, un

platform con grafica isometrica con protagonista il pulcino beone super deformed. Il secondo è un

beat 'em up a scorrimento verticale molto particolare: il protagonista è il figlio di un grande guerriero, però è decisamente sf...ortunato, così come lo è il suo compare, un principe poeta. A mano a mano che avanzano nel gioco, però, diventano sempre più forti fino ad assomigliare il primo al padre, il secondo a un culturista biondo. E' piuttosto divertente, cercheremo di recensirlo al più presto. L'ultimo titolo è ALBERT ODYSSEY 2, di cui non so nulla (a dire il vero il nome mi aveva fatto pensare ad Arcus Odyssey, ma mi sbagliavo...).

VAP GAME

La Vap Game (dev'essere un nome nuovo, chi l'ha mai sentita?) presentava essenzialmente due titoli: il primo è quello di pesca che MA ha preso in giro due nu-

meri fa - chiamato TOP WATER BASSING -, il secondo era una simulazione di ciclismo: dovrete allenare un atleta (o tutta una squadra) per far sì che renda al meglio... forse preferivo quello dei cavalli, però vedremo.

JALECO

La Jaleco aveva quattro titoli da presentare. Il primo - PURE WRESTLE QUEENS - è un gioco di wrestling al femminile in cui compaiono le star della JWP (la lega professionistica di wrestling femminile giapponese). Un BASE-

GONE TO MADE IN

BALL (un altro?), un platform dal concept molto interessante dal nome di FIRE FIGHTING, in cui

bisogna salvare della gente da un edificio in fiamme e contemporaneamente cercare di spegnere le fiamme - almeno prima di passarci in mezzo. L'ultimo titolo è un gioco di calcio ispirato alla lega professionistica giapponese.

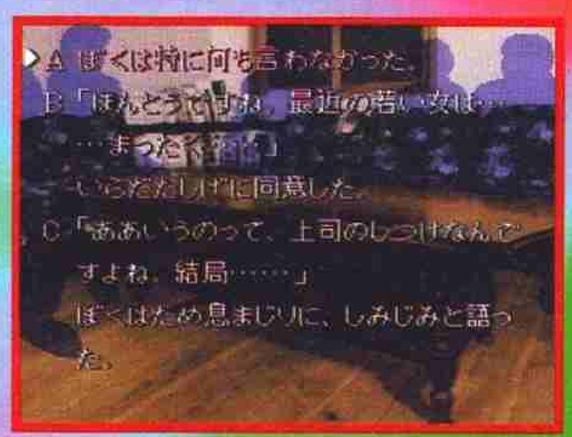
KEMCO

La Kemco aveva un unico gioco, un picchiaduro dal nome STONE PROTECTORS. Per uno o due

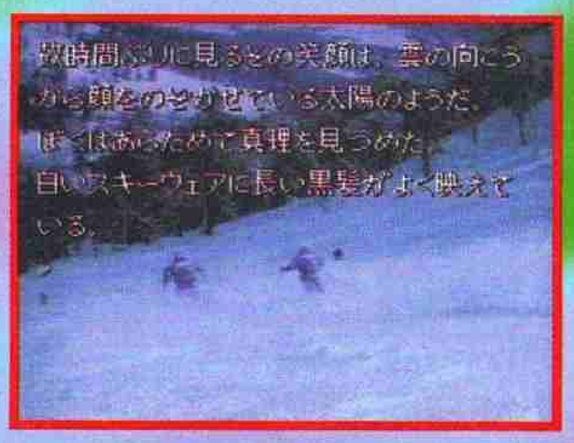
giocatori e con la grafica dei personaggi fuori di testa (giudicate un po' voi dalle foto).

CHUN SOFT

I due giochi della Chun Soft sembravano piuttosto interessanti, almeno dal punto di vista grafico. Il primo è un RPG nel senso più



classico della parole, però molto ben curato dal punto di vista grafico e di giocabilità. Il secondo, invece, è un avventura/RPG dalla grafica decisamente inusuale: le



persone (e no solo quelle, ho visto anche l'ombra di un gatto) sono infatti ritratte come delle ombre sullo schermo, lasciando piena libertà alla fantasia del giocatore. E' un po' strana come idea, ma in Giappone sta decisamente avendo successo, considerando che dall'uscita a quando sto scrivendo l'articolo (un mese di tempo) il gioco si è piazzato al terzo posto nelle classifiche di vendita nipponiche.

ASMIK

La Asmik ha presentato allo Shoshinkai Show ben tre giochi. Il primo è un RPG alla giapponese tale DOKAPON LAND 2. Secondo voi è classico? Giudicate un po'

dalle foto... Il secondo è una simulazione di battaglie con carri armati, per uno o due giocatori, che riprende il tema della Seconda Guerra Mondiale. L'interfaccia grafica è alla gioco di

ruolo, per cui abbastanza difficile da utilizzare, se non conoscete il giapponese. Il terzo gioco sembrava abbastanza interessante: SUPER AIR DIVER 2 è infatti un simulatore di volo - per quanto possa essere possibile su Super Famicom - che sfrutta il Mode 7

fino alla nausea. Esiste anche la possibilità di giocare in due con lo split screen: in questo caso non ci saranno missioni, ma il gioco si trasformerà in una simulazione di dogfight (in parole povere dovete distruggere il tizio che sta giocando con voi). Sembra carino, ma gli daremo un giudizio quando ci giocheremo.

CAPCOM

Alla Capcom non erano poi troppo felici di vederci - chissà perché? Ma in ogni caso siamo riu-

sciti a portare a casa qualche foto dei giochi presentati, ovvero le conversioni dei loro due coin-op X-MEN (già in giro mentre sto scrivendo) e CAPTAIN COMMANDO. Anche loro presentavano un

JAPAN

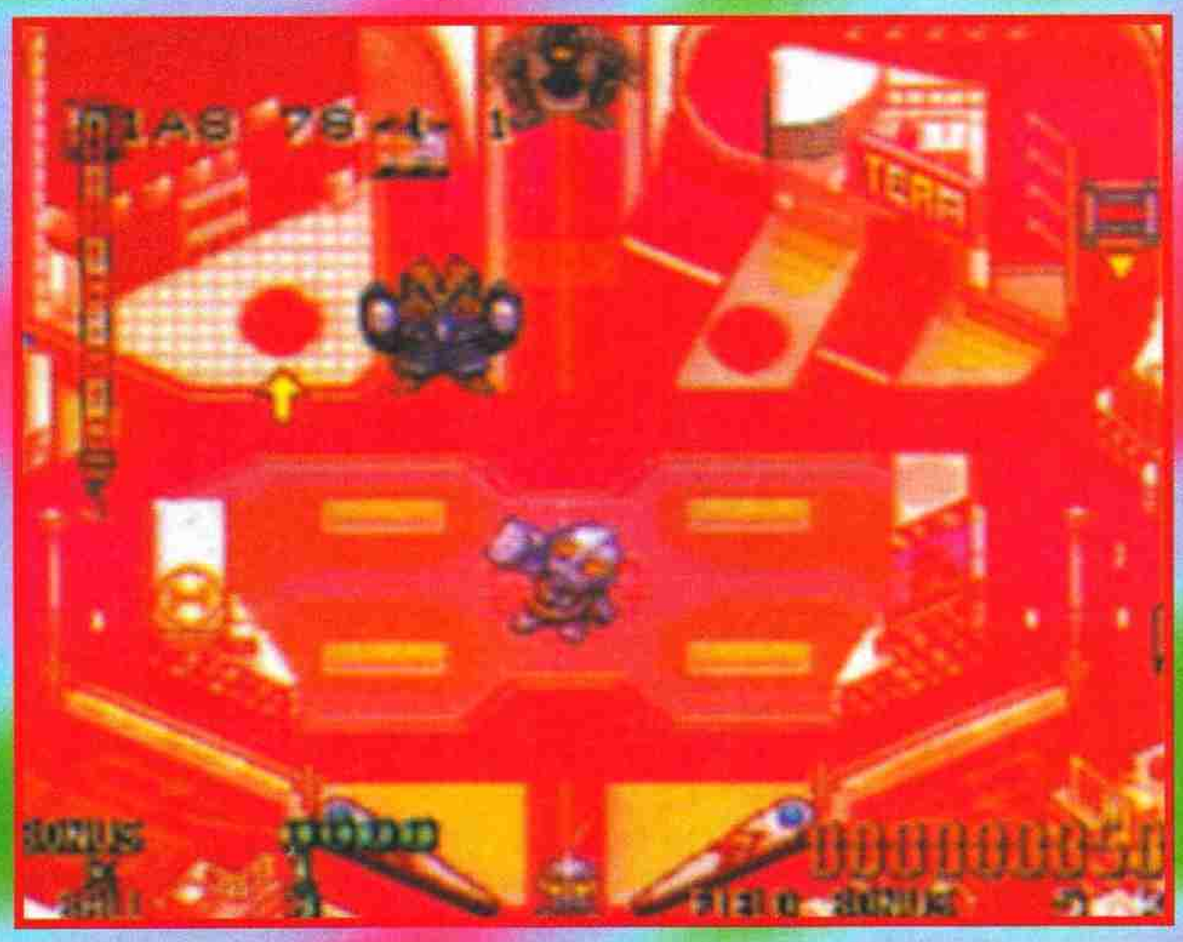
RPG, BREATH OF FIRE, ma non ce la faccio davvero più a scrivere che è un classico role playing game giapponese... C'era anche Rockman X2, ma lo abbiamo recensito in questo numero, per cui mi sembra superfluo pubblicarne delle foto.

BANPRESTO

Alla Banpresto il numero di giochi ha subito una decisa impennata, però la maggior parte di essi era costituita da simulazioni di guerra coi robottini super deformed, per

cui vi piazzo un poco di foto e basta lì. Interessante invece sembrava BATTLE RACERS, un gioco di guida nel più puro stile Mario Kart. Alla guida però si trovano i

suddetti robot super deformed, e le prove si dividono in GP (Gran Prix), Battle (indovinate un po' co-



sa bisogna fare...) e Time (e anche qui mi sembra abbastanza palese lo scopo del gioco). Carino. Continuiamo con GRANHISTORIA, ennesimo RPG alla giapponese, e BATTLE PINBALL, un flipper con, come protagonisti, i soliti robot super deformed. Seguitiamo con THE GREAT BATTLE IV, shoot 'em up a scorrimento orizzontale con i soliti mech vari ed eventuali rigorosamente SD, ma estremamente curati. GO GO ACKMAN è invece un platform, e non so dirvi nulla di più. Per finire ecco BATTLE SOCCER 2, con... i soliti mostri e robot SD. E questo è quanto.

Così finisce lo speciale Gone to Japan di questi mesi, e sono troppo stanco per scrivere altro...

Alex

DISTRIBUTORE 3DO JAPAN - USA

FUTURE GAMES

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!

PUNTO VENDITA:

20131 MILANO - VIALE LOMBARDIA, 25 (a 100 mt. da MM Piola)

☎ 2360120

CAMBIA

il tuo modo di giocare!!!

DISPONIBILE!!!

DISPONIBILE!!!

TEKKEN

CYBERSLEED

VICTORY GOAL

Tutti i marchi e i logotipi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

MADE IN JAPAN

SEGA COIN-OP

Altre novità dalla celeberrima casa specializzata in coin-op assurdi e console di grande successo: questa volta parliamo del seguito di Daytona...

SEGA RALLY

Avete tutti presente il mitico Daytona Racing, il coin-op che ha fatto perdere numerose notti (e numerosi gettoni) a tutti gli appassionati di giochi di guida? Bene, la Sega ha già in serbo per voi una succosa novità, nella fattispecie un bel coinoppone basato sui rally nel quale si potranno utilizzare la pluripremiata Delta HF Integrale e l'altrettanto (o quasi) blasonata Toyota Celica. Il nostro prode inviato si è recato personalmente negli uffici della Sega per visionare il primo modello e per parlare con gli sviluppatori, ed è quindi con grande piacere che andiamo a presentarvi tutto ciò praticamente in anteprima... Beccatevi questa intervista con

Fumio Kurokawa, P.R. Manager della Sega, e sbavate sulle foto!

D: Come mai avete deciso di lanciare un coin-op incentrato sui rally?

R: Il rally, a dire la verità, in Giappone non è mai stato molto popolare, a differenza di quanto accade in Europa. Nonostante tutto, si tratta di uno sport motoristico estremamente spettacolare e potenzialmente capace di coinvolgere il pubblico.

D: Che auto avete messo a disposizione dei giocatori per questo gioco?

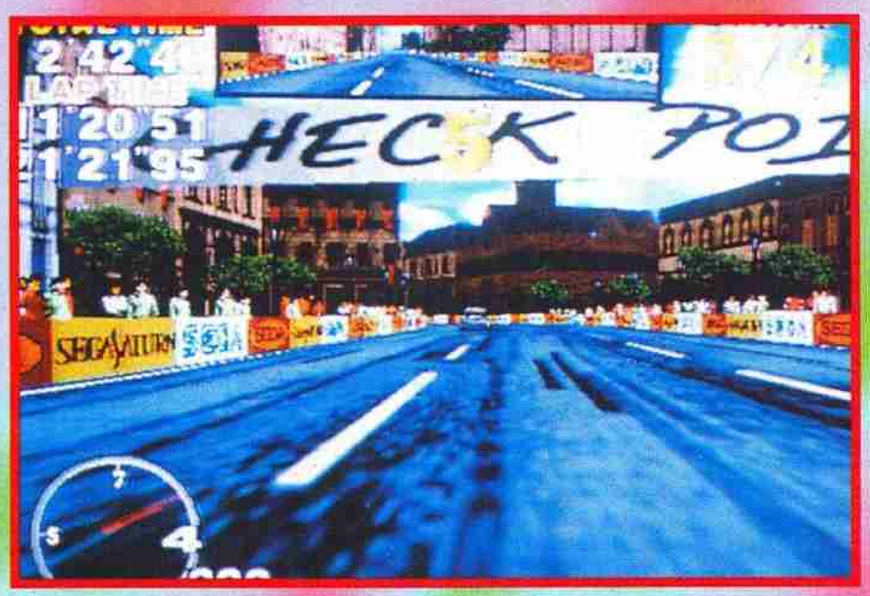
R: Abbiamo scelto di realizzare una sfida impossibile tra due auto cariche di storia e di significati emotivi. Una è la Lancia Delta, grande gloria appartenente ormai al passato, e l'altra è la Toyota Celica, attualmente ai vertici di questo genere di vetture. Abbiamo ricevuto grande supporto sia dalla Toyota sia dalla Lancia, e la consulenza di un famoso pilota di rally. In ogni caso, anche se ci sono solo due auto a disposizione è possibile giocare in quattro collegando i coin-op tra di loro, come accade in Virtua Racing e Daytona Racing.

D: Quali sono gli aspetti tecnici più interessanti della nuova macchina?

R: Per quanto riguarda le caratteristiche del processore, è uguale a quello utilizzato in Virtua Fighter, Daytona e Desert Tank. Dal punto di vista hardware, la novità maggiore sta nel meccanismo che aziona il sedile dando un'impressione di grande realismo. Si basa su un sistema simile a quello che aziona uno speaker audio reagendo alle asperità del terreno. Tuttavia, non si tratta di una simulazione, ma piuttosto di un gioco di guida che mira a ricreare il feeling della guida rally.

D: In effetti, durante il test effettuato, ci sono dei momenti di grande emozione, per esempio durante i salti. Rispetto a Daytona, quali sono le altre differenze principali?

R: Una è proprio quella dei salti, l'altra è quella della gente ai lati della pista. Il pubblico appare, però, solo come spettatore passivo. Mentre nella realtà gli spettatori ogni



EA SPORTS™
PRESENTS

NBA® LIVE 95

94%

"ERA ORA! FINALMENTE E' ARRIVATO
UN GRAN BEL GIOCO DI BASKET
5 CONTRO 5 ..."
"CONSOLE MANIA" - NOVEMBRE 1994

MEGA DRIVE
SUPER NES

RITORNA IL CAMPIONATO NBA NELLA SUA
FORMA MIGLIORE.
TUTTI GLI INCONTRI DELLA PRESTIGIOSA
STAGIONE NBA, PLAYOFF COMPRESI.
PUOI PERFINO INTERVENIRE SULLE REGOLE DI GIOCO,
MODIFICANDO COSI' LA DIFFICOLTA' DELL'INCONTRO.

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

MADE IN JAPAN

SEGA COIN-OP

GOLDEN AXE - THE DUEL

L'ultimo picchiaduro di casa Sega non è Virtua Fighter 2, ma il più "semplice" (si fa per dire) Golden Axe - The Duel. Vi faremo sapere qualcosa molto presto, nel frattempo beccatevi queste foto...

non potrà accadere (non riuscirete, quindi, a investire nessuno).

D: La grafica è sembrata davvero molto bella, che cosa c'è sotto?

R: Nessun segreto tecnico in particolare, solo arte grafica al computer. In realtà, gran parte del merito va alle texture impiegate intensivamente. Con una velocità di 1/60 di secondo per frame non è stato necessario spingere fino all'utilizzo estremo dei 5000 poligoni a disposizione. Tuttavia, la cosa più difficile dal punto di vista della programmazione è stata la realizzazione di un effetto di guida in derapata sugli sterrati.

D: Come è organizzato il gioco?

R: C'è un modo Practice e ci sono delle manche successive alle quali si accede o direttamente alla partenza o dopo avere concluso con successo le manche precedenti. Alla fine c'è uno stage con percorso a tempo ambientato in un paese del Nord Europa chiamato "Lake Side".

D: Quando è previsto l'arrivo in Europa?

R: Più o meno per la fine di febbraio. Se avrà abbastanza successo (e siamo convinti che in Europa dovrebbe averne parecchio), faremo anche una versione per Saturn, dove probabilmente ci sarà la possibilità di regolare i settaggi della vettura.

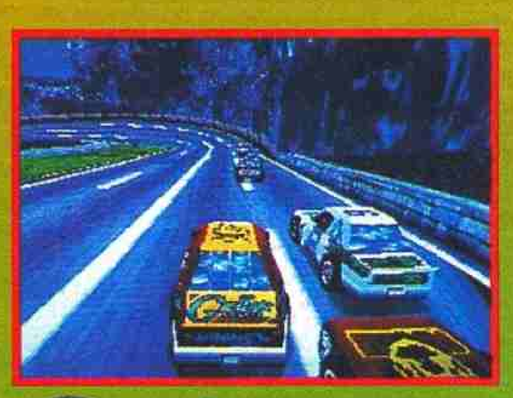
UN BAMBINO!

Ancora un po' e doteranno i coin-op di una vita propria: sentite un po' le specifiche di 'sto Sega Rally: CPU a 32bit RISC 25Mhz, coprocessore a 32bit da 15MFLOPS, 1 mega di RAM e 32 di ROM... Insomma, grossino!

tanto intervengono a dare una mano ai piloti in alcune situazioni o diventano causa di incidenti, tutto ciò in questa prima versione

DAYTONA RACING

La versione per Saturn del gioco in questione è praticamente finita, così la console Sega potrà contrastare senza troppi problemi il Playstation e il suo Ridge Racer. Giudicate un po' voi...



MADE IN

Dopo la pausa del sottoscritto del mese scorso, niente di meglio di una bella puntata "micro" per ricominciare con calma. Tanto, c'è ancora Alex con il resto del suo resoconto nipponico...

MORTE E DISTRUZIONE!

Dopo i pericolosi ordigni presentati un paio di numeri fa, abbiamo il piacere e l'onore di mostrarvi l'ultimo ritrovato in fatto di devastazione totale prodotto dalle industrie belliche giapponesi. Stiamo parlando della minacciosissima Bomba Nucleare Tascabile riprodotta a fianco. L'unico elemento che ci sfugge è il perché qualcuno dovrebbe desiderare di tenere una bomba nucleare in tasca (per poter rispondere in maniera originale alla fatidica domanda "Hai una bomba nucleare in tasca o sei felice di vedermi?" NdAlex). Comunque sia, contemplate questo fulgido esempio di design razionale e andate a farvi un panino.

ACE DRIVER

La Namco torna alla carica dopo la riedizione di Ridge Racer, che comunque continua a contendere la palma di gioco di guida

più popolare a Daytona per via della presenza di marce e frizione "vere". La casa nipponica produttrice dell'ormai antiquato Winning Run ha deciso di tornare alle origini, con un tecnicissimo gioco di Formula 1 texturizzato fino all'ultimo pixel e eccezionalmente fluido. Non ci resta che sperare di trovarcelo s otto casa al più presto, visto che promette davvero di essere un gioco senza precedenti... Anche se sto aspettando con maggior interesse Sega Rally, naturalmente.

FX FIGHTERS

Qualcuno ha finalmente deciso di tornare a sfruttare il chip FX per SNES (con grande gioia di chi già stava spendendo troppo per le cartucce, visto che questo add-on non è esattamente tra i più economici). Ecco infatti FX Fighters, un curioso clone di Virtua Fighter dalla grafica necessariamente rozza ma piuttosto interessante. Da notare che non è stato inserito il solito tizio che pratica lo stile della mantide religiosa, bensì hanno provveduto a rendere disponibile direttamente l'insetto in questione (o per lo meno qualcosa di molto simile, vedi foto). Beh, che dire di più?

JAPAN

BUBBLE SIMPHONY

Signori, giù il cappello. Tutti quanti conoscerete il meraviglioso Bubble Bobble, il platform più dannatamente carino, divertente, intrigante e giocabile che sia mai stato creato, no? Personalmente, ricordo di aver passato interminabili pomeriggi con il fratello di Max a giocarci, e ricordo anche di aver più volte pensato di procurarmi la scheda del coin-op per giocarci a casa in tutta tranquillità. A un certo punto, avevo persino fatto girare l'idea di fare una colletta in redazione per installarlo qui in maniera definitiva. Bene, tra poco ricominceremo tutto da capo: la Taito ha annunciato Bubble Simphony, seguito più che ufficiale (a dispetto degli ottimi Rainbow Islands e Parasol Stars) delle avventure di Bub e Bob. In Bubble Simphony si mischiano tutti gli episodi e tutti i personaggi della serie: troviamo i due classici "draghetti" verde e azzurro più una nuova tizia rosa, nemici estratti da Don Doko Don (vecchio gioco per PC Engine), Rainbow Islands e Parasol Stars, nuovi e vecchi bonus e chi più ne ha più ne metta. L'aspetto è a dir poco sensazionale, la struttura è fondamentalmente quella di Bubble Bobble... Insomma, adesso che coin-op ci compreremo?

MEGA BOMBERMAN SU SNES!

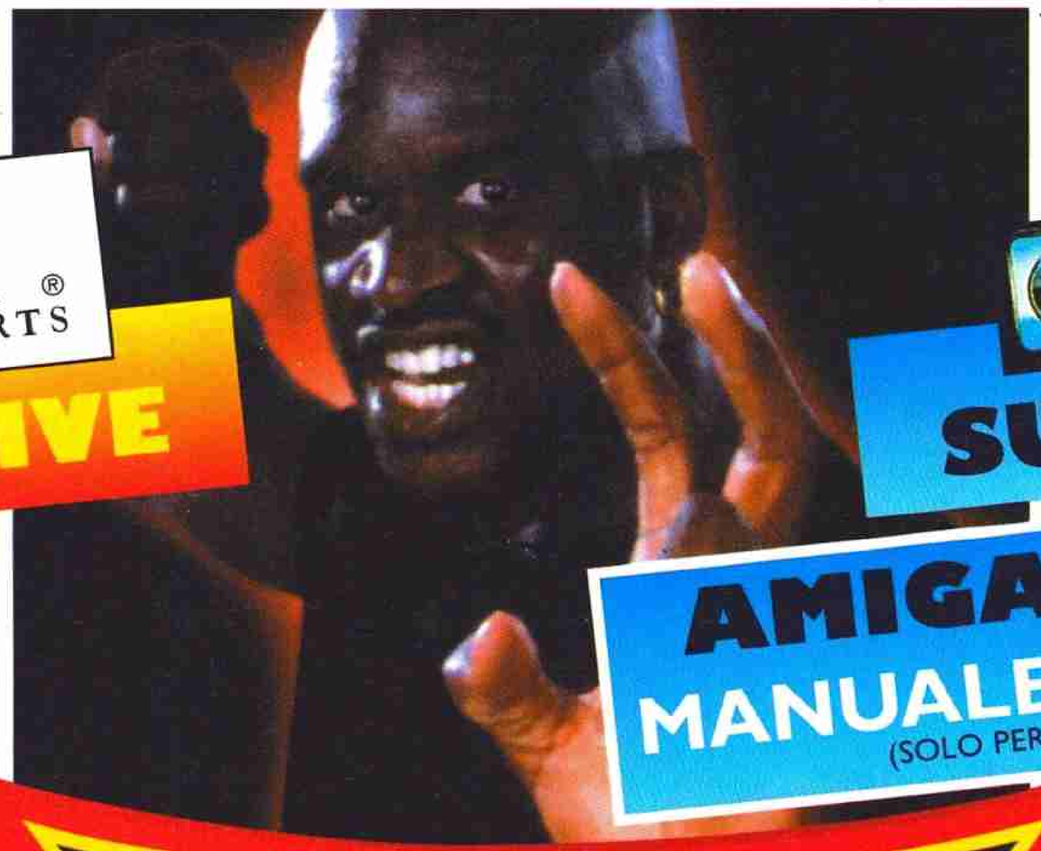
Ma come? Beh, non è colpa mia: la Hudson ha preso pari pari Mega Bomberman, l'ha convertito per SNES e l'ha chiamato Super Bomberman 3. Nulla di male, beninteso: Mega Bomberman è divertente e ha alcuni particolari molto carini, ma insomma, un po' di serietà...

MUTANT APOCALYPSE

Avremmo voluto recensirlo su questo numero, ma una serie di fattori indipendenti dalla nostra volontà (leggi siamo pigri) ce lo ha impedito... Speriamo di portarvi la recensione delle avventure di Wolverine e soci quanto prima...

ELECTRONIC ARTS®

MEGA DRIVE



TM

ocean

SUPER NES

AMIGA - A1200

MANUALE IN ITALIANO

(SOLO PER IL FORMATO AMIGA)

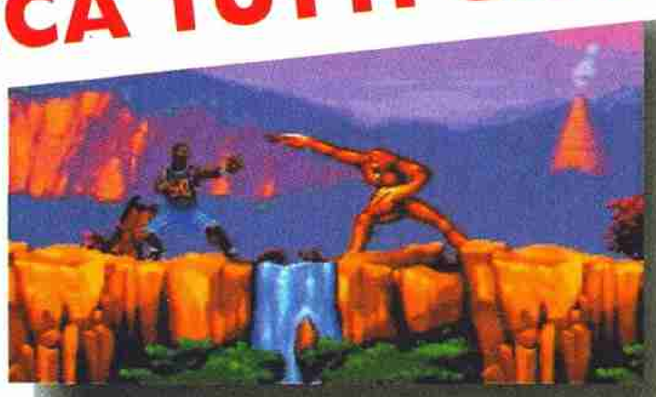
SHAQ-FU

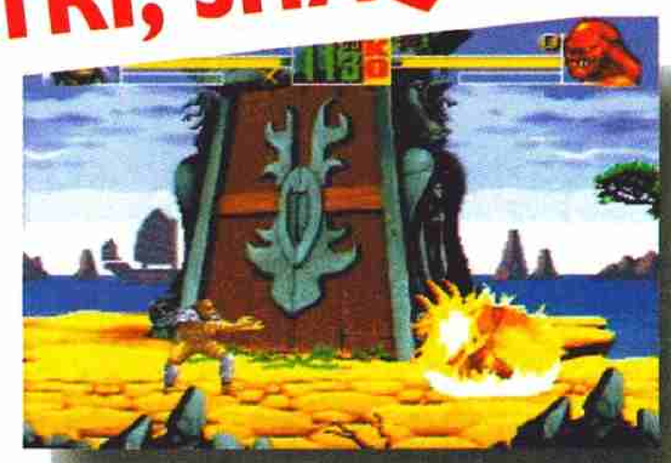
BY DELPHINE SOFTWARE

LA PIU' VELOCE,

LA PIU' FLUIDA ANIMAZIONE MAI VISTA FINO AD OGGI

DIMENTICA TUTTI GLI ALTRI, SHAQ-FU TI ASPETTA!





SHAQUIL O'NEAL TI INVITA ALL'ULTIMA SFIDA CONTRO 11 SUPER-ESPERTI (8 NELLA VERSIONE SNES) DI ARTI MARZIALI CHE TI SORPRENDERANNO CON TECNICHE DI LOTTA INEDITE.

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

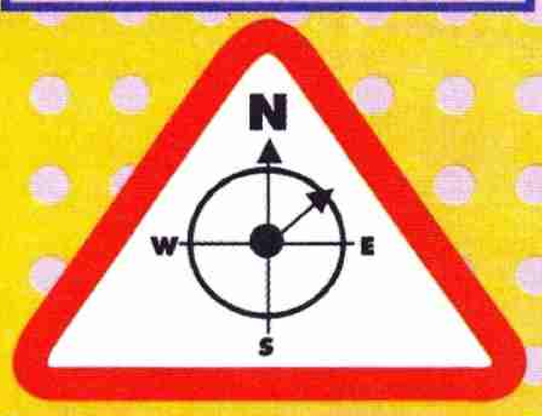
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.



STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

GIOCATORI	1
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

GODZILLA

Il sogno di una vita si è trasformato in realtà! Il mostro più famoso della storia cinematografica è diventato protagonista di un picchiaduro! Adesso potrò finalmente menare quel tubero troppo cresciuto di Biollante...

Godzilla per me ha rappresentato tanto, non potrò mai dimenticare i mitici film che lo vedevano protagonista - e del resto chi potrebbe? Questo mostrone di gomma, animato da chissà quale coraggioso attore (in quel tutone di lattice doveva sudare come un maiale!), ha caratterizzato e segnato in modo permanente la mia infanzia e tutt'oggi lo considero come uno dei più grandi (in tutti sensi) personaggi generati dall'universo giapponese.

Ma chi è, o meglio, cos'è Godzilla? Beh, questo anfibione troppo cresciuto ha avuto una vita alquanto travagliata - infatti è morto e risorto tante di quelle volte che Superman a paragone è un dilettante, tra l'altro le sue reincarnazioni non solo gli mutavano l'aspetto ma anche il carattere. Nel primo film Godzilla non era certo buono e caro come un cagnolino, anzi, andava in giro per il Giappone distruggendo e spazzando via tutto quello che gli si parava davanti e solo l'intervento di uno scienziato (e quando mai?) scongiurò la fine dell'umanità (più che altro la fine dei Giapponesi, dato che ce l'aveva sempre con loro).

Il gigantesco lucertolone è stato identificato in un incrocio fra un Tirannosauro, uno Stegosauro e un Allosauro, mostri preistorici da cui avrà anche preso l'aspetto, ma di certo non caratteristiche come raggi radioattivi, fiammate, fasci d'energia, etc. Inoltre dubito che un Tirannosauro potesse vantare l'altezza di ben 80 metri e un peso pari a 50.000 tonnellate... Quindi cari bambini quando trovate un Godzilla per strada, non portatelo a casa dicendo "posso tenerlo?", perché è un po' un problema.

Ma il bello di Godzilla è quello di non essere un mostro singolo che attacca tutto e tutti solo per il piacere di farlo, ma anche di combattere contro mostri generalmente più grossi e cattivi di lui, esseri incredibili che i programmatori di questo gioco hanno incluso per la gioia di noi esaltati.

Il primo mostro che combatte contro Godzilla è quel porcospino ipervitaminizzato di Angillas, un "nanetto" di 60 metri per 30.000 tonnellate di peso, senza l'ombra di un potere speciale. Spesso finisce per prendere una marea di "mazzate" in quasi tutti i film che lo vedono protagonista, ma può comunque vantare d'essere stato il primo mostro ad aver letteral-

BDM

Il grande Mazinga è ritornato! No... ehm, mi sono squaqquaracchiato scusate. Rifacciamo da capo: il grande Godzilla è ritornato e... è una mezza bufalata! Se eliminiamo infatti l'ambientazione squallidissima e la presenza dei mostroni non rimane nient'altro che un misero clone di Street Fighter II con una giocabilità nemmeno troppo alta. Eppoi che senso ha Biollante? Una pianta mutata geneticamente che assomiglia più a TMB la mattina presto che ad altro. Non ho parole. Ridatemi SF2.

mente scambiato quattro chiacchiere con Godzilla (e non sto scherzando).
Il film seguente vide protagonisti due enormità assolutamente storiche, che segneranno per sempre l'esistenza del nostro lucertolone: ovviamente sto parlando di quella specie di falenone troppo cresciuto di Mothra e quell'Idra a tre teste di King Ghidora. Il primo è una farfallona (non nel senso che intendete voi) con un apertura alare di ben 60 metri, che riesce a far diventare buono Godzilla e a farsi aiutare a far fuori King Ghidora; questo è un altro protagonista assoluto dei film di Godzilla, tant'è che appare ben cinque volte, sempre incacchiato come una biscia e sempre più cattivo - addirittura nell'ultima serie il suo corpo viene parzialmente ricostruito con parti meccaniche e la sua forza centuplicata... Non per niente è uno degli avversari più tosti anche nel gioco.

Ma i nemici di Godzilla non vengono solo dalla Terra: ne arrivano pure dallo spazio! Gli alieni infatti sembrano non vedere di buon occhio il nostro squamoso amico e gli mandano contro Gigan (o Gaigan) un dinosauro meccanico alto 65 metri e dotato di alcune affilatissime lame e di una sorprendente velocità di volo. Ovviamente dopo la sua sconfitta il bidone meccanico tornerà, sempre e solo per prendere altre botte... si sa come vanno queste cose, fortuna che gli alieni decidono di optare per qualcosa di più distruttivo quando danno vita a MechaGodzilla, ovvero la controparte meccanica di Godzilla (ma vaaaaaaa?).
Questo nuovo mostro sarà l'avversario più temibile che si sia mai visto, infatti è anche l'ultimo in ordine di apparizione nel gioco e potrete confrontarvi con lui solo dopo aver eliminato tutti gli altri mostri; MechaGodzilla ha la caratteristica peculiare di essere non solo più forte del suo "originale", ma di possedere un armamentario d'antologia, comprendente missili, raggi laser, raggi fotonici, etc. un vero massacro, non c'è che dire.
Comunque a mio parere (e anche del Vecchio Faggio) il mostro più bello rimarrà l'enorme Biollante, nato da una rosa e trasformatosi in una megapianta gigante e soprattutto, senziente e semovente! C'è comunque da sfatare un mito, Biollante non era affatto cattivo (forse un po' tonto, ma cosa potete aspettarvi da una pianta?), tant'è che fa diventare buono Godzilla con un'ondata di energia positiva... Il problema è: ma non ci aveva già pensato Mothra? Vabbè che Godzy è un po' lunatico, ma mi sembra si esageri un po'...
Nel gioco appaiono anche altri mostri; purtroppo non so darvi delucidazioni sulla loro provenienza, dato che molti film qui in Italia non sono mai apparsi (non è giusto! Perché i Power Rangers sì e Godzilla no?).
Per quanto riguarda il gioco non c'è molto da dire, si tratta del più classico dei picchiaduro alla Street Fighter II, con tanto di mosse speciali realizzabili con le solite mezze-lune o tramite altre complicate combinazioni (sono tutte sul manuale, peccato siano scritte in giapponese).
La soluzione si potrebbe definire vincente, se non fosse che tutto sommato si tratta di un banalissimo gioco con ben poche trovate innovative e abbastanza facilotto (io che sono notoriamente una scarpa a questo genere di giochi, sono riuscito a finirlo in poche partite). Però come è già successo il mese scorso con il gioco dei Power Ranger, non posso fare a meno di notare che a chi piace Godzilla (vedi il sottoscritto), non potrà non trovare divertente questo titolo, almeno dal punto di vista della varietà (cercatemi un altro gioco in cui utilizzate una pianta enorme o combattete contro un farfalla pesante 15.000 tonnellate).
Io mi sono abbastanza divertito, voi provatelo prima di acquistarlo, anche se la cosa è spesso e volentieri abbastanza difficile.

Mirko "TMB" Marangon

SUPER FAMICOM

GRAFICA +Tutto sommato rende bene -Pochi i frame di animazione	84
SONORO -Una lagna senza pari +Però l'urlo di Godzy è perfetto!	70
GIOCABILITA' -Inizialmente poco appetibile +Farà impazzire i fan	85
LONGEVITA' -Troppo facile e troppo corto	75
TOHO	80

PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

QUANDO LA VITA E' APPESA AD UNA LIANA.

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

ACTIVISION®

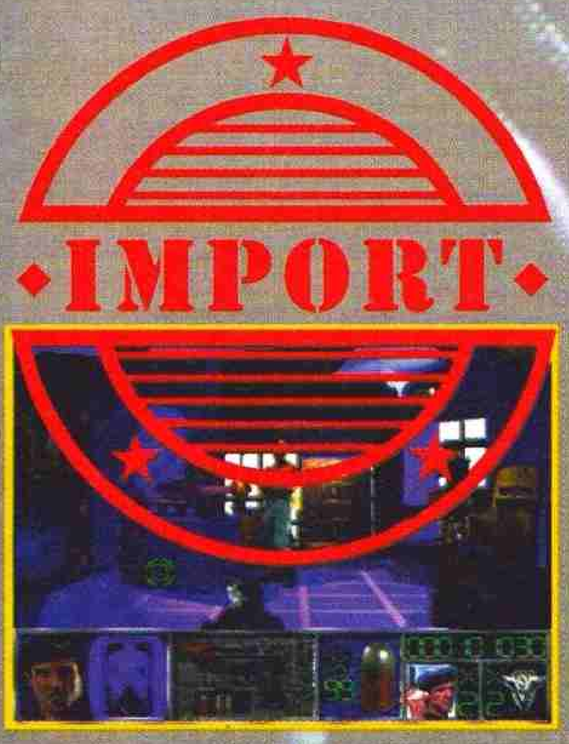
MEGA-CD • SNES • MEGA DRIVE

Pitfall © 1994 Activision, Inc. All Rights Reserved. Pitfall! and Activision are registered trademarks of Activision, Inc. All Rights Reserved. Pitfall: The Mayan Adventure - is a trademark of Activision, Inc. All Rights Reserved. Pitfall: The Mayan Adventure - is based upon Pitfall! © copyright © Activision, Inc. All Rights Reserved. Distributed by Sony Electronic Publishing.

69

Giocatori	1
Livelli	-
Livelli di difficoltà	1

Driiin, Driiin. Pronto, il signor Stallone? Avrei uno stabile da demolire. E' composto da tre piani, non molto robusto, bel panorama... Come? Sì, è occupato da teppisti e delinquenti... Sì, abbiamo anche qualche maniaco omicida... No, di rapitori non ne abbiamo... Cosa vuol dire "procuratevelo o non se ne fa niente"?!?



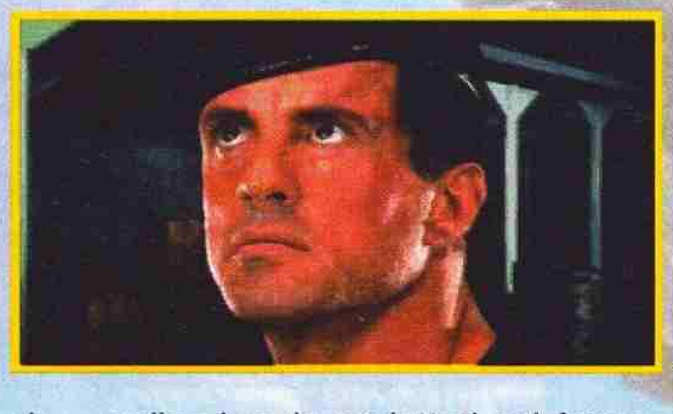
EMOLITION MAN

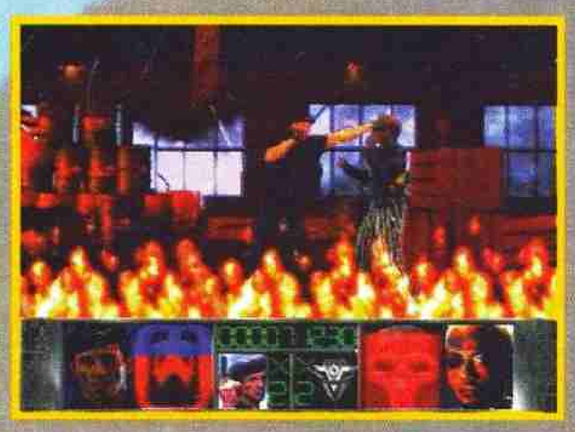
DEMOLITION MAN

Demolition Man è, a mio modesto parere, il miglior film interpretato da Sylvester Stallone. Ha un ottimo ritmo, una spettacolarità coinvolgente, un'azione mozzafiato e humour da vendere. Tutta roba che è singolarmente possibile trasmettere a un eventuale videogioco, ma che è pressoché impossibile mettere tutta nello stesso videogioco. Così, alla Virgin hanno ben pensato di trascurare lo humour del film e basare tutto il gioco sull'azione frenetica e "violenta" che abbonda nello stesso.

Il gioco è stato strutturato in maniera piuttosto anomala, ma che ricorda la politica di un po' di anni fa della Ocean. Il programma non è assume un singolo schema di gioco fino al termine, bensì propone al giocatore una serie di sezioni completamente staccate tra loro.

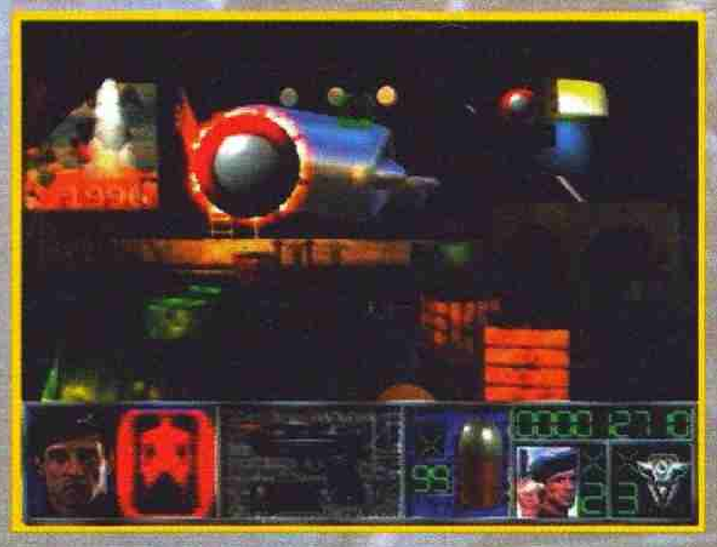
La prima sezione vi vede alle prese con il tentativo di Snipes di incastrare il miglior poliziotto di Los Angeles (mi pare) in una congiura che lo porterà alla rovina. Tutto si svolge in soggettiva, sviluppandosi come un clone del famoso Operation Wolf. La grafica è decisamente notevole con splendidi sprite digitalizzati dal film e situazioni molto spettacolari (quali l'attacco da parte dell'elicottero o del dirigibile). La seconda sezione vi vede impegnati in un picchiaduro che sembra il riassunto di Mortal Kombat. Il vostro avversario è Snipes in persona e dovrete riuscire a batterlo per poterlo arrestare. Anche qui la grafica è notevole con uno splendido effetto "sta andando tutto a fuoco, tirateci via di qui". Il terzo livello vi vede proiettati nel futuro, alle prese con uno Snipes più forte e con un grosso impulso a rammendare i calzini dei vostri nuovi colleghi...





Tecnicamente questo gioco è quantomeno impressionante. Si trovano sul CD intere sequenze prese pari pari dal film, grafica ad altissimi livelli, sonoro molto coinvolgente e un'azione frenetica. Il problema sta tutto nella giocabilità. Per riuscire a terminare ogni livello vi servirà un buon grado di abilità con il joypad e una grande determinazione. Purtroppo, anche con queste qualità al vostro fianco, il gioco resta piuttosto frustrante costringendovi a ricorrere al sistema di password molto frequentemente. Bello da vedere e da ascoltare, ma decisamente duro da giocare.

Giancarlo JH Calzetta.

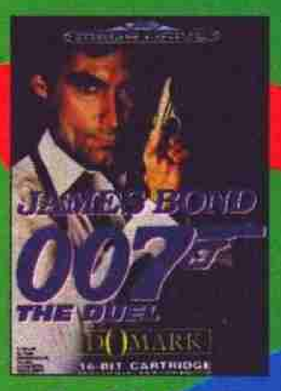


3DO

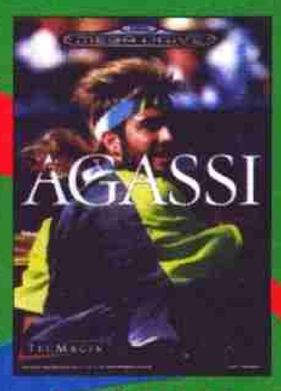
GRAFICA + Grandissima la definizione e l'animazione + Stupendi effetti visivi	90
SONORO + Ottimi effetti +La solita grande musica	90
GIOCABILITA' - Non è immediato. - E la sezione picchiaduro...	60
LONGEVITA' + La bella grafica invoglia ad andare avanti. - Ma la giocabilità farà di tutto per farvi smettere.	59
VIRGIN	69

NEWEL® Srl
computers e videogames

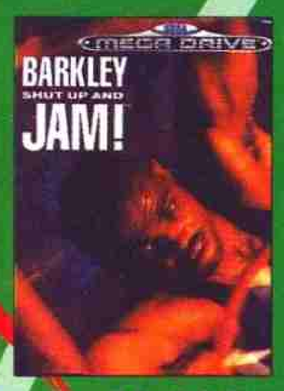
20125 Milano
Via Mac Mahon, 75
Informazioni 02/39260744 (5 linee)
Ordini fax 02/33000035 (2 linee)



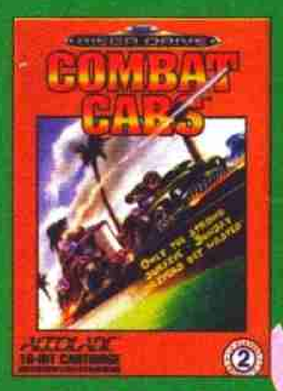
L. 29.000



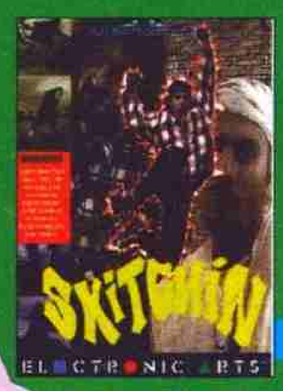
L. 39.000



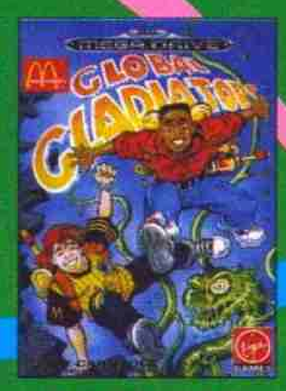
L. 39.000



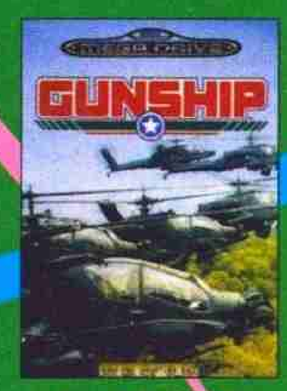
L. 39.000



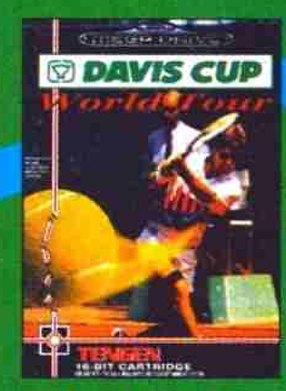
L. 39.000



L. 39.000

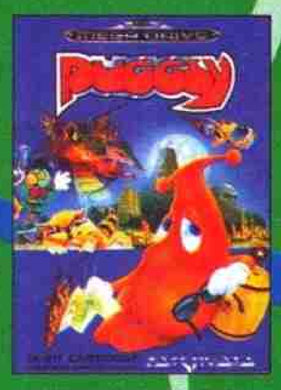


L. 39.000

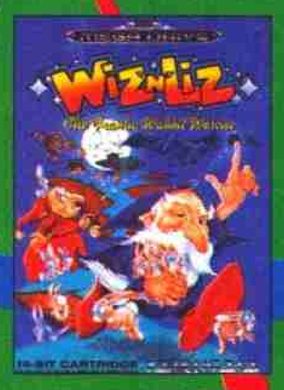


L. 39.000

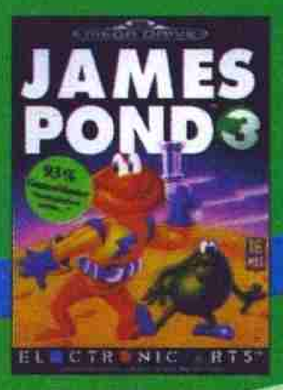
L. 39.000



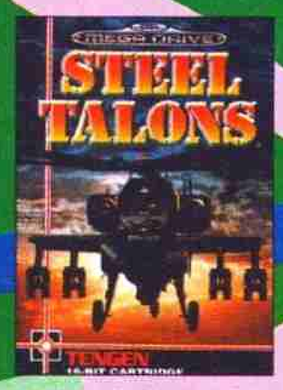
L. 39.000



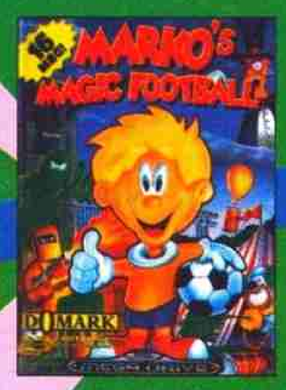
L. 39.000



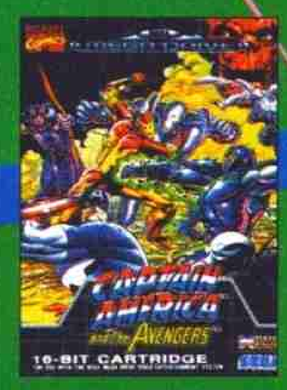
L. 39.000



L. 39.000



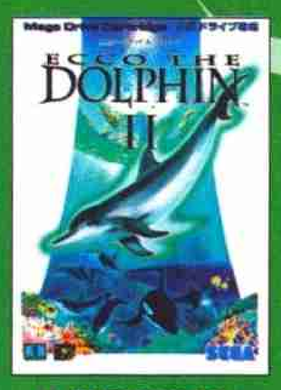
L. 49.000



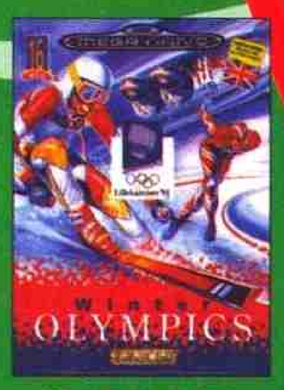
L. 49.000

L. 49.000

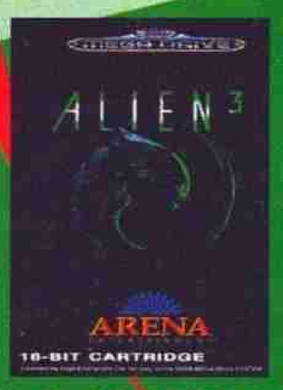
L. 59.000



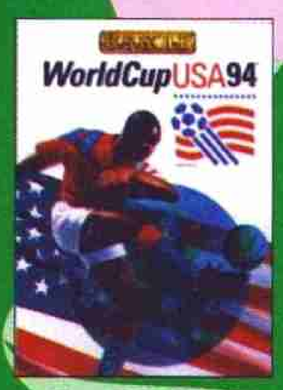
OFFERTA



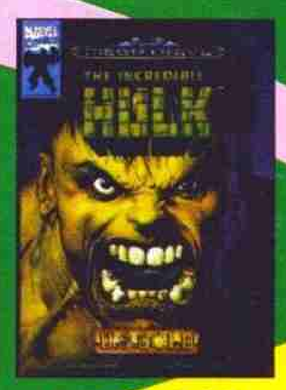
L. 59.000



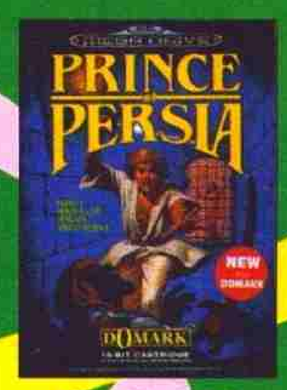
L. 59.000



L. 59.000



L. 69.000



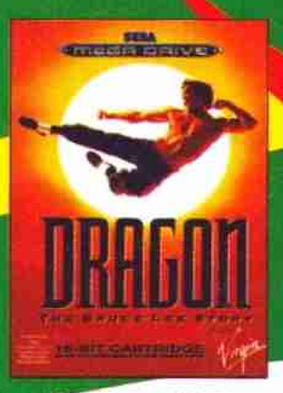
L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

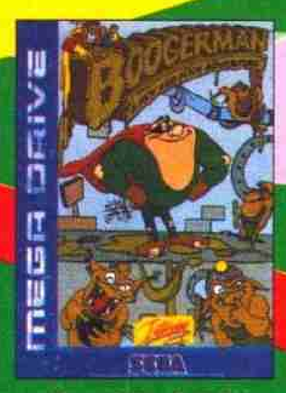
L. 69.000

L. 89.000

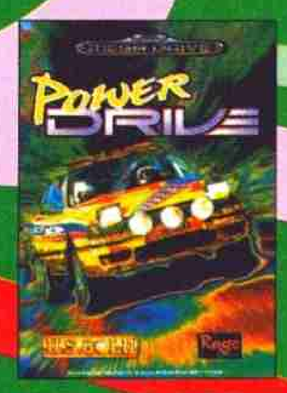


L. 99.000

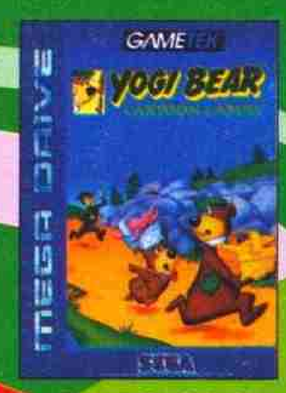
L. 99.000



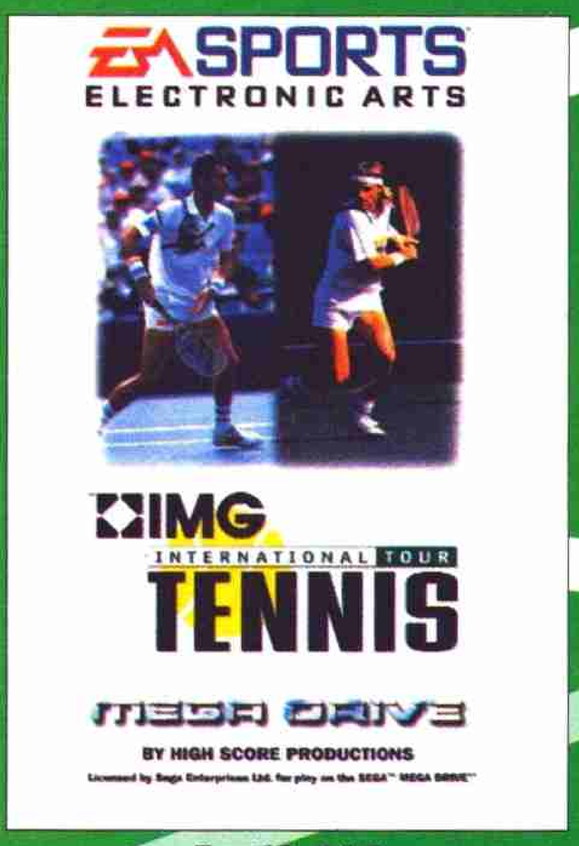
L. 99.000



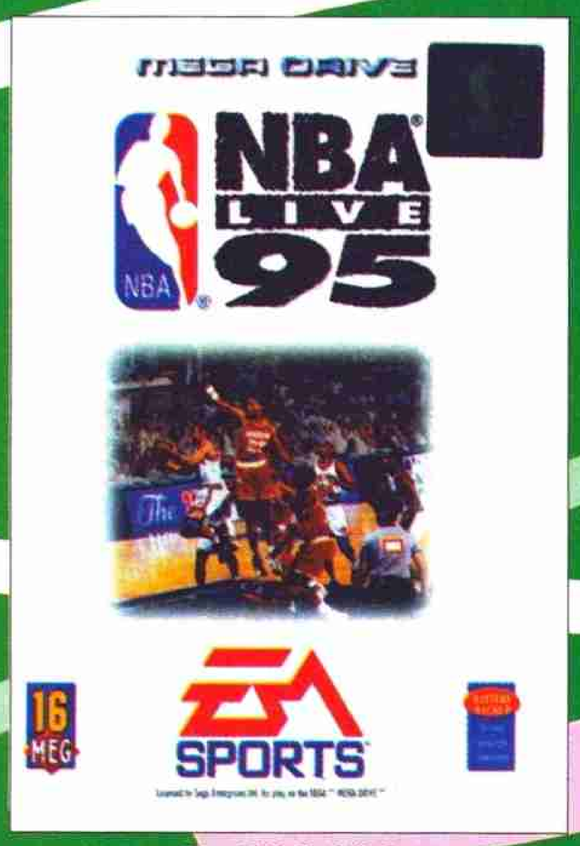
L. 99.000



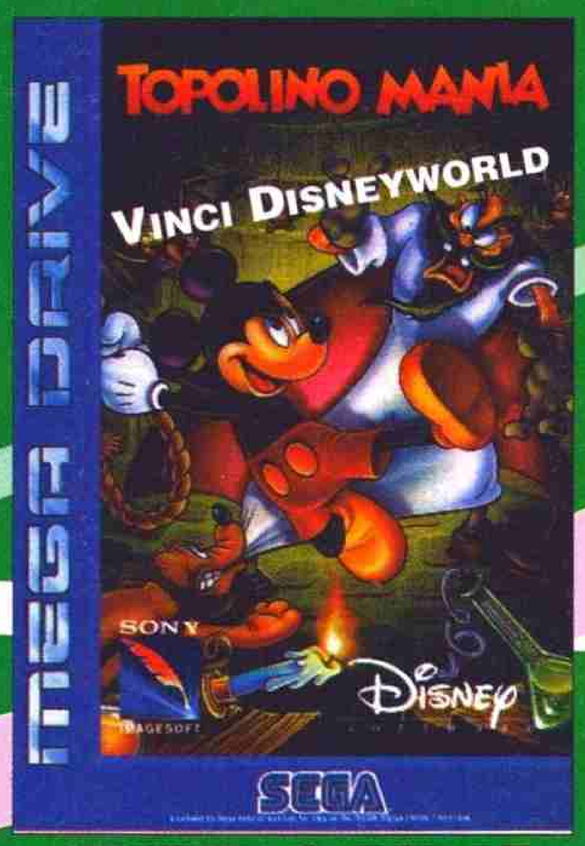
L. 99.000



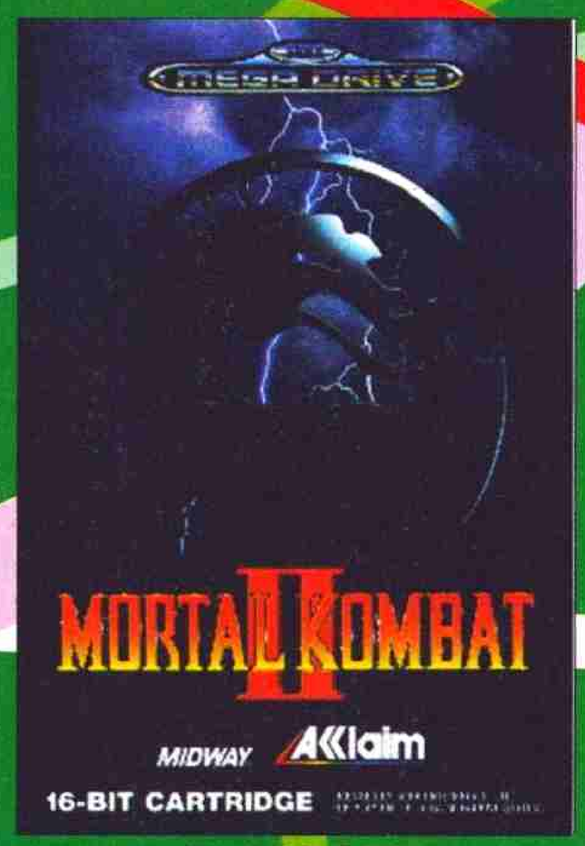
L. 69.000



L. 115.000



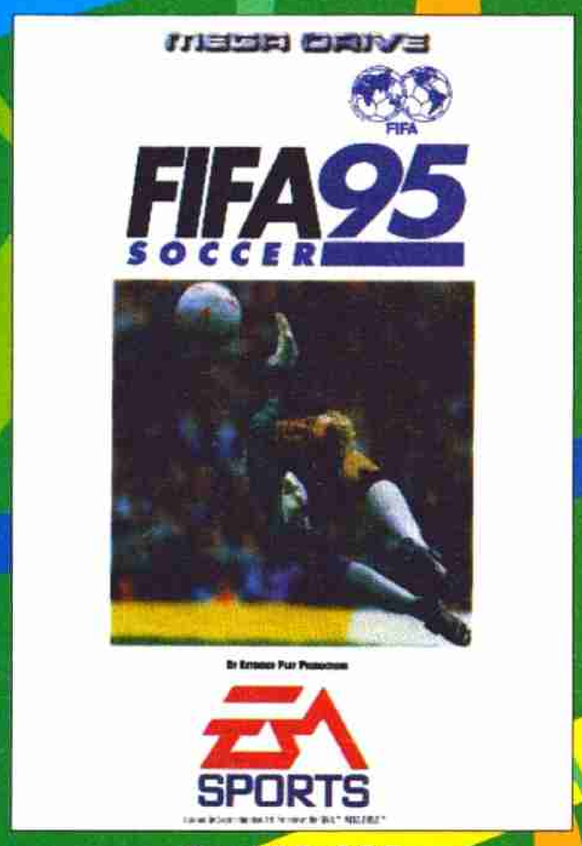
OFFERTA SPECIALE



L. 109.000

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

6 linee per ordinare tel. (02) 3300036

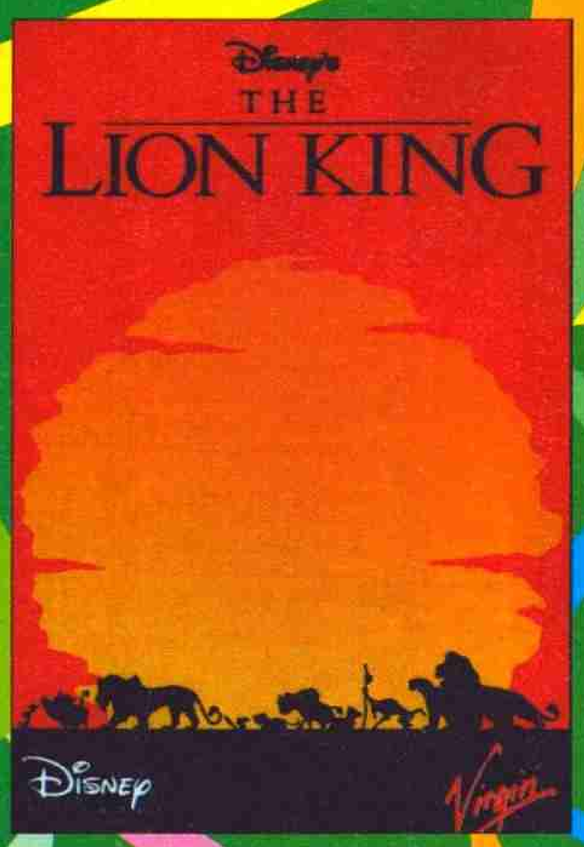


L. 109.000

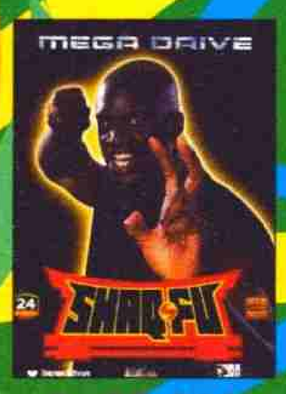
SEGA SATURN + VIRTUA FIGHTING OFFERTA SPECIALE

SONY PLAYSTATION DISONIBILE

DISPONIBILE 32 X ADATTATORE 32 BIT PER MEGADRIVE "PAL" OFFERTA SPECIALE

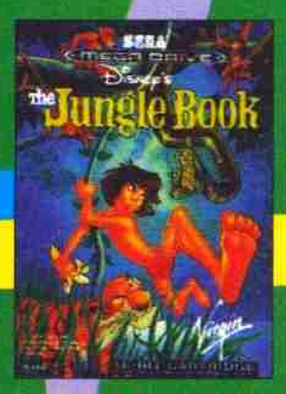


DISPONIBILE !!!



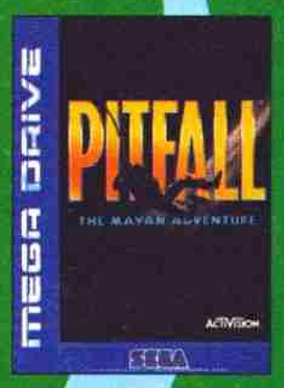
L. 99.000

L. 99.000



L. 99.000

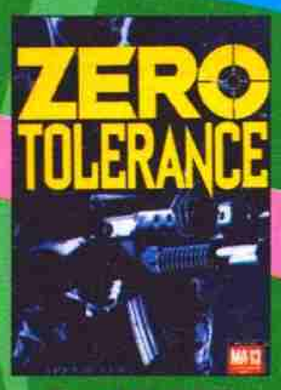
L. 99.000



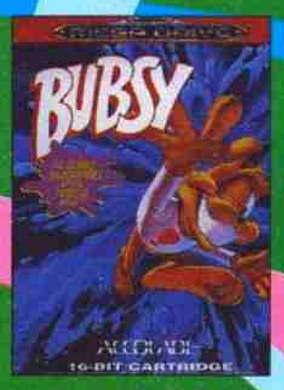
OFFERTA

L. 115.000

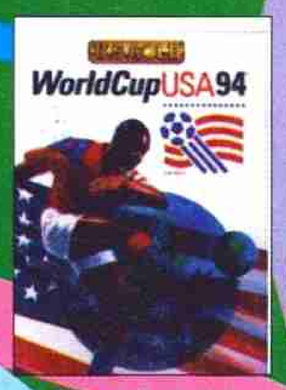
L. 109.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000

OFFERTA MEGA CD 2 + GIOCO L. 390.000

Giochi Megadrive

EA Rugby	L. 119.000
Syndacate	L. 109.000
Sonic & Knukle	L. 119.000
Cannon Fodder	L. 119.000
Pro-Stiker	L. 79.000
Zool	L. 39.000
J. Montana Football	L. 39.000
Zenon II	L. 39.000
Klax	L. 29.000
Tecnoclash	L. 39.000
Page Master	Novità
Mega Bomberman	Novità

Giochi Master System

Agassi Tennis	L. 29.000
Aliens 3	L. 39.000
Asterix	L. 39.000
Buggy Run	L. 39.000
California Games 2	L. 39.000
Cool Spo	L. 39.000
Desert Speed	L. 39.000
Donald Duck 2	L. 39.000
Dracula	L. 29.000
Gauntlet	L. 29.000
Golden Axe	L. 39.000
Impossible Mission	L. 29.000
Jungle Book	L. 59.000
Mortal Kombat II	L. 79.000
New Zeland Story	L. 39.000
Out Run Europa	L. 29.000
Robocop VS Term.	L. 39.000
Space Gun	L. 29.000
S. Space Invader	L. 39.000
Superman	L 39.000
The Ninja	L. 29.000
Transboat	L. 19.000
W.Class Golf	L. 39.000
Wimbledon 2	L. 29.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

85

giocatori	1
livelli	
livelli di difficoltà	1

con la marea di giochi ormai disponibili per il sedici bit Nintendo (e che continuano a uscire a un ritmo sempre più serrato), è molto difficile trovare un'idea originale o che non sappia di già visto. Ciò non toglie che giochi come Uniracers (recensito in questo stesso numero), mostrino come ancora sia possibile una ventata d'aria fresca nel claustrofobico mondo dei videogame per console, ma si tratta comunque di sporadiche eccezioni alla media dei cloni di Street Fighter II o dei soliti platform.
Lo so che potrei sembrare pessimista, ma è già da un po' che non gioco a qualcosa che mi intrippi davvero all'ennesima potenza nel campo dei beat 'em up a scorrimento. Comunque, oggettivamente, Hagane è pieno di roba: miriadi di nemici, armi,

HAGANE

Ecco che rispunta la Hudson Soft con un giochino abbastanza carino, in mezzo tra Contra e Ninja Warriors Again.

Beh, praticamente la recensione l'ho fatta già nel cappello introduttivo; e quindi, adesso che acciderbolina scrivo? Ecco, ho trovato: potrei cogliere l'occasione per raccontarvi l'interessantissima storia della mia vita...
Scherzi a parte, avevo già visto qualche foto di Hagane alcuni mesi fa, e sinceramente mi aspettavo qualcosa di più radicale da quest'ultima fatica della nota casa giapponese.
Non che Hagane sia brutto in sé; non presenta infatti incredibili difetti tecnici o imperfezioni nella giocabilità; il fatto è che, smart bomb e roba di questo genere ne fanno una reprise di un vecchio concept, un po' come una signora di mezza età che risulta affascinante grazie a un buon make up (e con quest'ultima affermazione sono consapevole di essermi scatenato contro l'universo delle femmi-

IMPORT

niste).
Torniamo, in ogni caso, alla recensione del nostro Hagane.
Allora, siamo in un futuro non ben precisato, e una minaccia aliena non ben precisata vuole infestare e seminare distruzione sul nostro pianeta in modo non ben precisato. C'è solo un intrepido eroe che può fronteggiare quest'immane pericolo non ben precisato, e si tratta di un samurai-robot chiamato Hagane.
Per farla breve, il buon Hagane decide di partire

riranno qua e là sullo schermo quando fracasserete un po' di nemici.
Hagane ha anche la possibilità

di correre, indietreggiare compiendo degli spettacolari flic-flac (abilità che gli valse la medaglia d'argento nei Giochi della Gioventù del '78), e fare un tot di salti alla fine dei quali fiammeggia come un drago giapponese (tutte cose che potranno tornarvi utili lungo gli stage del gioco).
Gli sprite si presentano piuttosto piccoli rispetto alla media e ciò, se da una parte potrebbe, per alcuni, costituire un difettuccio, dall'altra offre una più ampia visibilità del terreno di gioco, sempre pieno zeppo di nemici che sbucano senza pietà da tutte le direzioni. A tal proposito, devo dirvi che il livello di difficoltà è uno solo, e risulta settato a uno standard medio-alto (almeno per le mie capacità videoludiche); inoltre potrà talvolta risultare frustrante il dover ricominciare a giocare, quando si perde una vita, praticamente dall'inizio dello stage attualmente in corso.
Per il resto, gli effetti sonori sono nella media, e le musiche risultano sufficientemente carine.
A voi l'ultima parola.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

alla volta del pericolo e, pur essendo un po' tardo di comprendonio, si porta dietro un vero e proprio arsenale, del quale voi potrete ampiamente usufruire nel gioco, per contraccambiare i cattivi con le legnate che si meritano. Avrete a disposizione la spada fiammeggiante del nostro eroe, una buona scorta di missili e bombe, un tot di sai elettrici da lanciare, e un'utile frusta elettrica che fa piuttosto male. Gli armamenti disponibili in quantità limitata potranno essere ovviamente incrementati durante il gioco, e le relative icone compa-

TMB

Un samurai che va in giro con ventimila armi? Ma dai, non ci crede nessuno... ok, a parte questo inutile dettaglio, Hagane è un giochino divertente, con un sacco di samurai cyberpunk da menare e mostri megalitici con cui intraprendere lunghe e ragionate discussioni...
Una specie di Shinobi quindi? No, purtroppo Shinobi (mi riferisco alla versione Super) è ancora ben lontano da questo Hagane, un gioco discretamente divertente ma mortificato da una giocabilità davvero bassa. Insomma, troppo difficile e troppo frustrante per i miei gusti.

SUPER FAMICOM

GRAFICA -sprite piccoli -talvolta confusionario	86
SONORO +musichette carine -effetti sonori nella media	85
GIOCABILITÀ +immediato -nulla di nuovo	85
LONGEVITÀ	83
HUDSON SOFT	**85**

144.22.09.45*

SCAMBIOGIOVANI

Il NUOVO servizio di
<u>messaggeria privata</u> Xenia:

... vuoi parlare con tutti i redattori della tua rivista?
... vuoi conoscere nuovi amici?
... vuoi avere in antemprima novità e anticipazioni?
... vuoi vendere, scambiare o acquistare
software, hardware o altro?
Adesso PUOI FARE TUTTO QUESTO IN TEMPO REALE grazie al NUOVO <u>servizio messaggeria</u> della Xenia Edizioni, il sistema più VELOCE, DISCRETO, LIBERO E ANONIMO di scambiarsi messaggi di ogni genere!
Potrai persino CREARE UNA TUA CASELLA VOCALE PERSONALE per poter ricevere e inviare messaggi a chi vuoi e come vuoi!

Se vuoi lasciare dei MESSAGGI PRIVATI allo 'staff' della Xenia
ecco l'elenco delle nostre caselle vocali:

Stefano "Zio" Gallarini 2000	Raffaele "Raffo" Sogni 2005
Francesco Gambino 2001	Bonaventura "BDB" Di Bello.....2006
Stefano Petrullo.....2002	Emanuele "Shin" Scichilone 2007
Roberta Zampieri.....2003	Andrea Della Calce 2008
Bova Byte 2004	Tutti gli Altri.....2009

PROVA SUBITO IL NUOVO SERVIZIO SCAMBIOGIOVANI: TI ASPETTIAMO!

* Questo servizio costa SOLO 635 lire al minuto + IVA

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

CADARIO

INDIANA JONES!®

Greatest Adventures™

CARATTERISTICHE TECNICHE

Incorpora innovative sequenze Mode 7, che ti trascineranno giù da una montagna innevata e poi in un inseguimento all'interno di una miniera. E' animato dalla colonna sonora originale di John Williams. Dà la prospettiva laterale, una visuale che ti permetterà di vedere con gli occhi di Indiana, l'animazione durante le pause e rompicapo da risolvere per aiutarti a progredire nel gioco.

SE E' ACCADUTO IN UN FILM PUO' ACCADERE ANCHE QUI...

Con una grafica sorprendente, Indiana Jones Greatest Adventures è la più grande ricerca del tesoro.

SVILUPPATORE: Lucas Arts Entertainment Company ©
DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: Leader Distribuzione S.p.A.
FORMATO: Nintendo Super Entertainment System ©

Indiana Jones' Greatest Adventures TM 1994 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Co.
Indiana Jones is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Raiders of the Lost Ark, Temple of Doom, Last Crusade, Indiana Jones' Greatest Adventures are trademarks of Lucasfilm Ltd.
All Rights reserved. Used Under Authorisation. NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM TM AND NINTENDO product seals are the trademarks of NINTENDO.
JVC MUSICAL INDUSTRIES EUROPE LTD.

JVC

LUCAS Arts

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER · DISTRIBUZIONE ·

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

NOVASTORM

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Mannaggia alla pupazza verdazza! Ma perché tutte le volte che degli alieni c'invadono mi legano sempre davanti al 3DO, facendomi combattere fino al giorno seguente?

E con questo mese siamo a quota due, di cosa? Di giochi simil laser game in cui gli alieni bavosi (ma sarà vero che questi alieni sono TUTTI bavosi, secondo me ce ne deve essere almeno uno educato! Con il bavaglino!) decidono di porre fine al pianeta Terra in modi più o meno convenzionali (chi con megasatelliti, chi con armi dalle dimensioni spropositate).
Ed è così che mi ritrovo ad aver a che fare con questo Novastorm, evitato per un pelo su PC (nel senso che ho rischiato di farne la recensione), ma non certo su 3DO - non che la cosa mi dispiaccia, dato che il gioco in questione mi piace un casino e certamente sulla console Panasonic non può che dare il meglio. Del resto il nostro 3DO è capace di un full motion video ben superiore a quello di un PC, quindi mi sembra più giusto sfruttarlo a dovere... Fortuna che alla Psygnosis ci sanno fare con questi giochi.

Novastorm è uno shoot 'em up che divide più di un punto con Starblade (di cui dovreste trovare la recensione qua in giro): un po' come trama, un po' come struttura di gioco, visto che alla fin fine si tratta di volare attraverso splendidi paesaggi, purtroppo precalcolati e quindi caricati in tempo reale da CD, sfruttando il già citato FMV.
Esistono però delle differenze tecniche fra i due titoli, che fanno pendere l'ago della bilancia a favore di questo Novastorm, il quale può vantare una programmazione e una grafica molto più all'avanguardia (del resto il gioco della Namco si porta ben cinque anni sul groppone, che nel nostro campo sono un'eternità). I vantaggi nell'utilizzare una nuova tecnologia saltano subito all'occhio, la grafica infatti non è semplicemente texturizzata (ovvero superfici piatte in seguito "tappezzate" con vari materiali), ma completamente realizzata con paesaggi frattali generati con potenti stazioni Silicon Graphics (quelle utilizzate in film di successo come Jurassic Park e il recente The Mask).
Per non parlare dell'introduzione, un film che dura più di dieci minuti fra stacchi, scene in ray-tracing e attori... insomma il concetto di film interattivo incomincia a non essere poi così distante anche dalle console, che del resto solo adesso possono vantare evoluzione e una potenza tali da poter competere con i PC della nuova (?) generazione.
E così mentre attendiamo l'avvento del Saturn e del PS-X (ormai ne ho fatta una malattia), eccoci davanti all'ultima fatica della Psygnosis; un videogioco, questo Novastorm, che ha sollevato un mare di polemiche. Polemiche che hanno visto contrapporsi due scuole di pensiero, ovvero quelli che non sopportano questo genere di giochi e quelli che li adorano (ritenendoli addirittura il futuro del divertimento elettronico). Beh,

IMPORT

non vorrei sembrare troppo caustico, però dubito che questi giochi rappresentino il futuro, anche perché l'interattività è davvero scarsina e soprattutto dopo averli giocati per qualche settimana si finisce per stufarsi a vedere sempre le stesse scene, gli stessi passaggi, le stesse ondate d'attacco... Non per questo si tratta di brutti giochi, però prima d'incominciare a puntare il dito, provate a pensare che questo è un passaggio forzato verso il futuro, sicuramente molto più interattivo dell'attuale presente (come dice la Sony, se non è "realtime", non è reale, o qualcosa del genere).

Ma torniamo al nostro Novastorm, anche perché mi rendo conto di non avervi neppure accennato alla trama. In questi casi sarebbe davvero bello potervi mostrare l'introduzione dal vivo, perché ne varrebbe davvero la pena (peccato solo per la musica, una nenia senza pari), soprattutto per la qualità finale dell'opera (anche se io continuo a preferire l'intro di Tower Assault per CD32, che può vantare delle riprese davvero cinematografiche).
Insomma in questo gioco che succede? E cosa volete che succeda: gli alieni chissà per quale strano e misterioso motivo, decidono di attaccare una colonia di umani e... no, non è Aliens, non ci sono alieni che saltano fuori dalle pareti, quindi niente caccia all'insetto, capito? Qui i nemici provenienti dallo spazio profondo sono molto grossi, molto cattivi e soprattutto combattono su delle astronavi grosse ma grooooooosse (e non sto scherzando).
La storia a questo punto è scontata, per qualche misterioso motivo vi mettono dentro una navicella a forma di supposta e vi sbattono sul campo di battaglia, pieno come al solito di navicelle nemiche che sparano con la precisione di un tiratore scelto e contro dei mostri di fine livello ENORMI e cattivi.

Fortunatamente ogni tanto il Comando (quello che orbita intorno al pianeta) vi lancia sulla superficie dei power-up con i quali potenziare il vostro armamento (inizialmente davvero scarso)... mi chiedo per quale motivo questi cavolo di power-up non ce li abbiano mandati fin da subito, piuttosto che farci soffrire come dei cammelli al Polo Sud per raccoglierli al volo, mentre nel frattempo i nemici ci bombardano da ogni angolo.
Prima ho fatto un accenno ai mostri, bene questi tizi sono veramente duri da tirare giù e più di una volta morirete senza neanche accorgervene anche perché spesso, se non riuscite a farli fuori entro un certo limite, ci restate secchi (non chiedetemi perché, ma è così). Certo non si può dire che manchi di varietà, infatti tutti i vari "guardiani" sono molto diversificati e spettacolari, primo fra tutti la gigantesca fenice di fuoco che compie un "morphing" meraviglioso, roba da restarci secchi! Insomma un bel vedere.
Rispetto alla versione PC è stata diminuita la difficoltà di gioco, semplicemente esagerata in alcune sezioni, tant'è che alla lunga diventavano davvero frustranti e noiose (elementi pericolosissimi in questo genere di giochi). Più prevedibile l'incremento della qualità grafica, senza dubbio più colorata, definita e con una finestra video di generose dimensioni... insomma i miglioramenti atti a sfruttare il 3DO ci sono stati, quindi non si può far altro che premiare la Psygnosis per lo sforzo.
In definitiva quindi ci troviamo di fronte a un'ottima produzione - superiore anche a Starblade, soprattutto come livello di difficoltà e qualità tecnica; inoltre non soffre neanche di "diagonalite", malattia comune a tutti i giochi che fanno ampio uso di diagonali su 3DO...

Mirko "TMB" Marangon

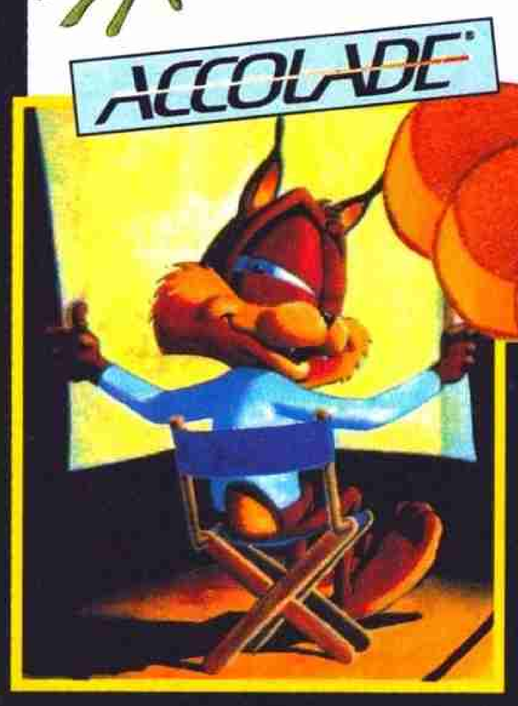
3DO	
GRAFICA +Semplicemente galattica	96
SONORO -Colonna sonora noiosa -Effetti nella media	75
GIOCABILITA' +Divertente	90
LONGEVITA' +Da giocare e rigiocare -forse alla lunga stancante	85
PSYGNOSIS	91

MEGA DRIVE

BUBSY II™

RITORNA PIU' SPIRITOSA CHE MAI L'INTREPIDA LINCE ROSSA

UN PAZZESCO GIRO TURBINOSO NELL' AMAZATORIUM FA DA SFONDO ALLA SECONDA AVVENTURA ANIMATA DI BUBSY, ALLA RICERCA DEI SUOI TESTARDI NIPOTINI. MA COME SE LA CAVERA' LA CELEBRE LINCE ROSSA DI FRONTE ALLA MOLE DEL PIU' GRANDE MAIALE CHE LA STORIA RICORDI?



CARATTERISTICHE

5 MONDI DA ESPLORARE, 4 LIVELLI DI DIFFICOLTA', 5 MODI DIVERSI DI GIOCARE, EFFETTI SONORI E SPIRITOSAGGINI COMPLETAMENTE NUOVI, LA COLONNA SONORA ACCOMPAGNA TUTTI I MOVIMENTI DI BUBSY.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI. CADARIO

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

Tutto quello che vuoi sapere su

PC-AMIGA MACINTOSH CD-I 3DO CD32

Bellinfante Design studio - Milano

La più venduta rivista italiana di videogiochi

Tutti i mesi in edicola

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Proprio pochi mesi fa avevo incoronato FIFA International Soccer quale miglior gioco di calcio per SNES, ma l'avvento di questo International Superstar Soccer rimette in discussione il tutto...

Eh già, International Superstar Soccer è stata una piacevole e inaspettata sorpresa, visto che l'ho scovato casualmente all'interno di una busta che vagava sulla "penisola" redazionale. Presa in mano la cartuccia mi ritrovo una bella etichetta bianca sulla quale troneggia la scritta in neretto "International Superstar Soccer", un titolo del quale sinceramente non avevo mai sentito parlare. Come oramai avrete intuito, sono uno dei pochi qui in redazione che segue realmente il calcio (se escludiamo Max, Shin e Kaos), perciò ogni volta che il mio occhio si posa su una simulazione calcistica devo per forza di cose vederla, che sia una ciofeca o il gioco più bello di questo mondo (sono una di quelle persone incredibilmente malate che passa le notti in bianco incollato al monitor giocando a Championship Manager su PC, inveendo a ogni gol subito ed esultando come un babbeo a ogni gol fatto!). Beh, vi stavo dicendo di come sono venuto in possesso della cartuccia in questione e di come, recuperatola, l'ho infilata di prepotenza nel Super Nintendo, anche se a dire il vero non mi aspettavo più di tanto (soprattutto quando ho visto uscire il logo della Konami sul video: non perché la softwarehouse nipponica produca dei giochi di dubbia qualità, ma perché non mi sono mai piaciute le loro simulazioni sportive!). L'impatto avuto con la prima schermata è stato abbastanza traumatico, se non altro per la presenza di alcune opzioni di dubbia provenienza: mi spiegate infatti a che cosa serva l'opzione Scenario? International Superstar Soccer è un simulatore della battaglia di Pearl Harbour o un gioco di calcio? Mah, comunque la prima cosa che ho fatto è stata quella di visitare la schermata delle opzioni di gioco (tornerò in seguito a parlare dell'opzione Scenario, visto che anche questa, malgrado la diffidenza iniziale, si è rivelata come l'ennesima piacevole sorpresa!), cercando più che altro di

temporeggiare e dopo avere settato le canoniche opzioni di durata della partita, il livello di difficoltà e la definizione dei tasti, ero pronto per disputare la mia prima partita, chiaramente un amichevole. Scelta la mia squadra (tra tutte le nazionali presenti opto quasi sempre per la grande Inghilterra!), con mio grande rammarico noto che i nomi dei giocatori sono totalmente inventati e, come al solito, non esiste nemmeno un editor per cambiarli: orrore e raccapriccio!

Passato anche questo ostacolo, mi accingo a far scendere in campo la mia squadra contro l'Italia e, signore e signori, l'impatto grafico è stato incredibilmente piacevole: come non notare che ogni giocatore è diverso dall'altro? Per capirci meglio, ognuno dei calciatori è caratterizzato da un aspetto fisico ben preciso: Roby Baggio è ben distinguibile da qualunque altro giocatore grazie alla presenza del tanto discusso "divin codino", malgrado il nome sia stato storpiato in un poco simpatico Galfano, ma lo stesso discorso vale per tutti gli altri calciatori che possono essere distinti l'uno dall'altro per alcuni segni particolari (prendiamo l'esempio di Valderrama della Colombia e di Bergkamp per l'Olanda, distinguibili rispettivamente per la fluente capigliatura ossigenata e i biondi capelli corti, oltre alla maglia che indossano: la numero dieci).

Appena iniziato a giocare però, ho dovuto lottare con un sistema di comando che definire scomodo mi sembra troppo: diciamo che l'ho trovato un po' complesso, visto che oltre ai canonici tasti X, B, A, Y, si deve usare anche il tasto R che di default è assegnato al cambio di controllo degli uomini in campo, ma questo è un ostacolo facilmente superabile con l'ausilio di un po' di pratica.

Proprio a proposito di pratica è possibile scegliere dal menu principale l'opzione apposita, che esce dai canoni del normale esercizio: infatti, i programmatori della Konami hanno avuto

SHIN

FIFA '95 sta al Mega Drive, come International Superstar Soccer sta al Super Nintendo. Alla Konami si sono dati davvero da fare: hanno studiato il capolavoro dell'Electronic Arts e si sono detti "noi possiamo fare ancora meglio". Riprendono la più classica delle visuali, curano al dettaglio grafica, animazioni e caratterizzazioni dei personaggi e sfornano un capolavoro come pochi. Rispetto a FIFA c'è molta più interazione e questo è solo un bene... mentre dall'altra c'è un sistema di controllo che all'inizio (a causa del numero di tasti, cinque!) può causare qualche problema; alla terza partita ci avrete comunque già fatto l'abitudine. Bella l'idea degli "scenari" e dell'allenamento a "prove di difficoltà" per il resto assomiglia parecchio alla punta di diamante dell'EA. Io e Mao, anche se siamo particolarmente malati, ci stiamo divertendo un casino e, a dire il vero, non siamo i soli: JH odia FIFA ma sta impazzendo per questo International Superstar Soccer. Dovete averlo, a ogni costo.

la brillante idea di implementare diverse fasi arcade in cui il giocatore dovrà cimentarsi in azioni di dribbling, di passaggio e di tiro che vengono valutate poi dal computer e quantificate in punteggio. Quest'ultimo viene aggiornato ogni volta che terminate con un qualsiasi esito una "prova" e a ogni livello concluso con successo è associata una password che vi servirà per riprendere dallo stesso punto in cui avrete smesso di giocare l'ultima volta. Preso dall'enfasi del discorso, mi sono un attimo perso... Ah sì, vi stavo dicendo delle peculiarità di International Superstar Soccer... Dunque: l'azione di gioco è quanto di più realistico mi sia capitato di vedere, così come le animazioni dei calciatori, che oltre a essere disegnati in maniera egregia (ma questo l'ho già detto poche righe fa), effettuano una serie di movimenti davvero incredibili: è possibile fare qualsiasi movimento, dal colpo di tacco alla sforbiciata, dalla rovesciata al colpo di testa in tuffo, dallo stop di petto al passaggio di piatto. E fin qui nulla di sconvolgente, visto e considerato che abbiamo visto assieme tutte le caratteristiche di FIFA '95 proprio sull'ultimo numero: la differenza sostanziale tra il gioco della Electronic Arts e quello della Konami risiede nel fatto che il secondo gode di un realismo mai visto e di un numero di frame di animazione da fare veramente accapponare la pelle! La cura dei movimenti di ciascun calciatore è qualcosa di mai visto e sono visibili anche dei frame "non giocabili", dove per "non giocabili" intendo dire tutta una serie di movimenti visibili solo a gioco fermo - e lasciatemi assegnare l'Oscar alle animazioni di quando viene segnata una rete, che variano a seconda della situazione in cui vi trovate: se per esempio vi trovate sotto di una o più reti e il tempo sta per scadere, il marcatore del gol si lancerà nella porta a recuperare la sfera e inizierà a correre verso il centrocampo, con il chiaro intento di recuperare una situazione oramai compromessa; dall'altra parte, se il numero di reti subite diventa oneroso, i difensori si accasceranno al suolo stremati e sconsolati a ogni gol subito, per non parlare di alcune situazioni in cui l'assegnazione di una rimessa laterale è dubbia: i giocatori coinvolti nell'azione alzeranno il braccio chiamando l'ultimo tocco dell'avversario.

Tornando al menu iniziale è ora di parlare più ampiamente dell'opzione Scenario (ma mi sembra d'uopo segnalare la possibilità di cimentarsi in una lega per nazioni e in un'emulazione della Coppa del Mondo: peccato solo che in queste competizioni per così dire "ufficiali" non sia possibile giocare in due!). Questa opzione permette di giocare degli stralci di alcune partite "ricostruite" nelle quali il giocatore dovrà recuperare o raggiungere il pieno risultato, impresa non sempre facile visti gli handicap che bisogna spesso patire, come vincere una partita essendo in svantaggio di due reti e con no-

ve uomini in campo. Ogni scenario differisce da un altro per un diverso tipo di difficoltà, segnalato da alcune stelline sottostanti la descrizione della partita e il tempo a disposizione per ribaltare il risultato. Ogni volta che uno scenario viene completato con successo, vi verrà data una password. Ultima ma non ultima la possibilità di disputare una partita ai rigori, scegliendo addirittura la lista dei rigoristi tra i giocatori a vostra disposizione, tenendo ben presente le caratteristiche di ognuno che si suddividono in tecnica, tiro e resistenza.

Beh, mi sembra di essere stato sin troppo prolisso (ho superato gli 8K di testo e su ConsoleMania è quasi un evento per una recensione!) e se non siete riusciti a leggere tra le righe, questo International Superstar Soccer mi ha entusiasmato da morire, forse addirittura più dello stesso FIFA! Comunque dovreste trovare i commenti di altre simpatiche personcine a corredare il tutto e se ancora non vi è bastata la mole di caratteri sciorinata in queste pagine, ci sono le foto e la pagella che, spesso e volentieri sono più eloquenti di mille parole...

Andrea "MAO" Della Calce

SUPER NINTENDO

GRAFICA + splendide animazioni + fluida e veloce	96
SONORO + grandissimi effetti sonori - musiche nella norma	94
GIOCABILITÀ - un po' complesso... + ma poi non vi fermerà nessuno!	89
LONGEVITÀ + molteplici modalità di gioco - peccato per il modo a due giocatori!	91
KONAMI	**96**

A TORINO NUOVO PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

ESTOTE PARATI

QUEEN
COMPUTER

S·H·O·P

corso DANTE, 2 - TORINO

telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA

telefono 011-3090202 r.a. • fax 011-3113555

PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

Giocatori	1
Livelli	
Livelli di difficoltà	1

Pur usando le liane non ha nulla a che vedere con Tarzan. Pur usando i boomerang non ha nulla a che spartire con Orzoway. Pur usando la fionda non ha nulla a che fare con Pierino la Peste... Stiamo parlando di Giorgio Pitfall: cosa non si farebbe per emulare i propri miti cinematografici.

Giorgio Pitfall si chiama in realtà Giorgio Pierluzzi. Un giorno di qualche anno fa Giorgio si recò in un cinema di periferia per assistere alla proiezione del primo film di Indiana Jones. Uscì dalla sala cinematografica due ore e mezzo più tardi con in testa una coppola fregata all'unico spettatore fornito di cappello, di una pistola ad acqua opportunamente sottratta a un bambino frignante, e le pizze del film barattate con il macchinista. Dopo due settimane di full-immersion, con Indiana e compagnia, uscì di casa per recuperare tutto il necessario per

emulare il proprio eroe. Fortunatamente, finì tra le braccia di un coscienzioso commesso che, messo al corrente dallo stesso Giorgio del tipo di equipaggiamento richiesto e dell'utilizzo che intendeva farne, lo convinse anche a recuperare un Boomerang e qualche panetto di esplosivo al plastico.

Armato di tutto punto, Giorgio partì...

In realtà, Pitfall The Mayan Adventure è il seguito della fortunatissima saga di Pitfall iniziata millenni fa su VCS 2600. Lo scopo del gioco consiste nel portare il protagonista della storia in giro per una serie di livelli e svelare il mistero dell'impero Maya - e salvare babbo Giorgio. Tutto il gioco si svolge secondo un classico schema a piattaforme. Pitfall Jr. si muove sulle piattaforme correndo e saltando, può sfruttare le liane che penzolano dagli alberi per salire o

scendere, oppure per passare da un albero all'altro. Può raccogliere altri boomerang o proiettili per

la fionda da lanciare contro gli animali che gli si parano contro, degli strani cuori strapazzati che gli restituiscono un po' di vitalità e dei gioielli che costituiscono dei bonus per il punteggio.

Già "da piccolo" Pitfall aveva il vizio di peregrinare da una console all'altra, e penso che quasi tutte le piattaforme da gioco dell'epoca possedessero una versione del classico che aveva dato una nuova dimensione al termine "platform-game" nei videogiochi. Il suo successore non è da meno. Dopo l'apparizione su Megadrive, ecco la versione per Mega CD abbellita da tutto quello che fa multimediale. C'è una bella introduzione digitalizzata, ci sono un po' di belle musiche, c'è il gioco uguale alla versione per Megadrive semplice. E qui iniziano i dolori. Ancora una volta ci troviamo di fronte a un prodotto che non sfrutta le capacità della macchina. Io capisco che possa essere complicato gestire un CD con il sistema ideato da casa Sega, ma mi sarei anche stancato di prendere in mano i CD e sapere a priori che non si rivelerà essere nient'altro che una cartuccia più capace...

Giancarlo Calzetta

MEGA CD

GRAFICA + Molto ben animata. + Ottime definizione e scelta cromatica.	96
SONORO + Belle Musiche + Effetti sonori OK	95
GIOCABILITA' - Non troppo immediato + Ma comunque godibile sui tempi lunghi.	85
LONGEVITA' - Un po' scontato + Ma ben fatto...	85
ACTIVISION	89

YOGI BEAR'S® Cartoon Capers

IL PIU' SIMPATICO PERSONAGGIO FIRMATO "HANNA BARBERA" ORA PROTAGONISTA SU SNES E GAMEBOY IN DUE GIOCHI A PIATTFORME DAI NUMEROSI LIVELLI

Hanna-Barbera

imagineer

empire® SOFTWARE

YOGI BEAR'S® Cartoon Capers

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

YOGI si è svegliato dal suo letargo solo per scoprire che nel bel mezzo del Parco di Jellystone è stato installato un impianto chimico.

La sua missione: informare Ranger Smith del pericolo incombente.

Segui YOGI nelle sue allegre peripezie attraverso il meraviglioso scenario del Parco di Jellystone: dalle cime innevate delle montagne ai centri abitati.

- *Esplora caverne (ci sono anche castori che fanno surf!).*
- *Fai attenzione a procioni, tartarughe, istrici, salmoni saltellanti e puzzole. Ti daranno del filo da torcere.*
- *Ogni livello contiene oltre 200 schermate di azione.*
- *Oltre 300 frames di animazione.*

YOGI BEAR'S® Gold Rush GAME BOY

Il malvagio Jake ha rubato il denaro destinato alla manutenzione del Parco di Jellystone.

Soltanto YOGI può ritrovare il denaro e sconfiggere il nemico. Ti senti orso a sufficienza per tuffarti in questa emozionante avventura?

- *32 livelli ricchi di azione.*
- *Stanze segrete, bonus nascosti e oggetti da ritrovare.*
- *Effetti sonori incredibili.*
- *Scrolling parallattico ultrafluido.*
- *6 aree di gioco, ciascuna con nemici singolari e grafica spettacolare.*

L'ORSO YOGI, PIU' IN GAMBA DI QUALSIASI ALTRO PERSONAGGIO ANIMATO, DOPO QUESTO, GLI ALTRI PLATFORM-GAME TI SEMBRERANNO NOIOSI DA MORIRE

Yogi Bear, Boo Boo Bear & Ranger Smith are copyrighted by and trademarks of Hanna-Barbara Productions Inc. All rights reserved.

Distribuito da LEADER Distribuzione S.p.A. - Via Adua, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - Tel: 0332 874111 (10 linee) Fax: 0332 870890

82

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

Toc toc... "Occupato!""Dai, sbrigati che mi scappa!""Va bene, adesso vado"... Ogni volta per trovare un Mac libero bisogna fare la fila!

Sono ormai le sette, Auletta e Fattori stanno allegramente giocando a Magic qui, vicino a me; e io cosa sto facendo? Ma lavorando, naturalmente, cosa credete che faccia un disperato come me mentre tutti si divertono? Ma ovviamente sgobba, tutto per tirare su il pane quotidiano... oh, me tapino!

Bando comunque alle tristezze e passiamo alla descrizione di questo ennesimo gioco ispirato allo sport più osannato dagli italiani... la Lippa.

Ma cosa bisogna fare in questo glorioso gioco? Lasciamo perdere e passiamo ad altro (non per altro, ma c'è Alex che mi ronza attorno, e non vorrei che leggesse quello che sto scrivendo prima che io sia a debita distanza); e parliamo di questo Manchester United, che offre a tutti i suoi possibili acquirenti un gioco tutto sommato abbastanza carino.

Innanzitutto per la possibilità di vedere la partita (e naturalmente giocarla) godendo di ben due visuali decisamente differenti: una molto simile a quella di FIFA Soccer (la più funzionale, nonché coreografica), e l'altra che si avvicina parecchio a quella di Goal dell'ormai bisnonno Dino Dini.

Le visuali di cui sopra potranno essere selezionate in qualsiasi momento della partita, sia per funzionalità, che per la gioia di grandi piccini.

Le squadre da scegliere sono davvero un bel po' (a parte l'Udinese, la stella delle stelle), compresa qualche italiana, come il Milan, e qualche altra, che io sono convinto che ci sia, anche se sinceramente non sono riuscito a trovarla. Gli sprite assomigliano parecchio a quelli di Sensible Soccer e quindi sono molto piccoli, ma al contempo molto ben definiti ed egregiamente animati... Tirando le dovute somme, quindi, questo gioco ha preso spunto da tutti i più riusciti giochi di calcio dell'ultimo millennio. Proprio degli originaloni!

Lasciando perdere le polemiche, graficamente bisogna ammettere che se la cava molto bene, anche se, e questo lo devo proprio dire, lo scrolling del campo va davvero troppo veloce se rapportato ai movimenti dei giocatori; mentre la palla schizza da una parte all'altra del campo quasi senza controllo; a parte questo, tutto sommato mi è piaciuta.

Il sonoro non è affatto malvagio; gli effetti sono abbastanza ben fatti, mentre per quanto riguarda le musiche, ci sono solo nelle schermate statiche, ma nel loro piccolo fanno il loro dovere.

Arrivando alla giocabilità, beh, rimane nella media, principalmente per i motivi sopraelencati, ma anche perché secondo me non riesce nell'intento di farsi giocare fino in fondo.

Concludendo, un gioco discreto, la cui giocabilità è pregiudicata anche dal pessimo joypad del 3DO.

Raffaele Sogni

SUPER NINTENDO

GRAFICA + Nel complesso buono. - Sa troppo di già visto.	83
SONORO + Tutto al posto giusto... - ... ma niente di più.	83
GIOCABILITÀ + Divertente in due. - Noiosetto da soli.	81
LONGEVITÀ - Voglia di continuare praticamente nulla.	78
OCEAN	82

PUYO PUYO 2

93

GIOCATORI 1 - 2
LIVELLI -
LIVELLI DI DIFFICOLTA' 3

Care mamme chiudete in casa i vostri figli o patirete le conseguenze del gioco più cattivo e violento che la storia ricordi: la violenza di Mortal Kombat e Street Fighter non è nulla a confronto!

·IMPORT·

Care mamme chiudete in casa i vostri figli o patirete le conseguenze del gioco più cattivo e violento che la storia ricordi: la violenza di Mortal Kombat e Street Fighter non è nulla a confronto!

No, non mi sono completamente rimbecillito in una frazione di secondo (a volte ci vuole anche meno prima che io riesca a scrivere gli scempi che leggete periodicamente sulle pagine di ConsoleMania e tutte le altre riviste del gruppo Xenia!), ma il "cappello" deve essere preso in considerazione come una verità assoluta, più o meno come il fatto che la Juve quest'anno vincerà lo scudetto (Ok, per il momento la pianto qui, visto che tanto devo ancora scrivere la recensione di International Superstar Soccer e di argomentazioni, ora come ora, ne ho davvero parecchie!).

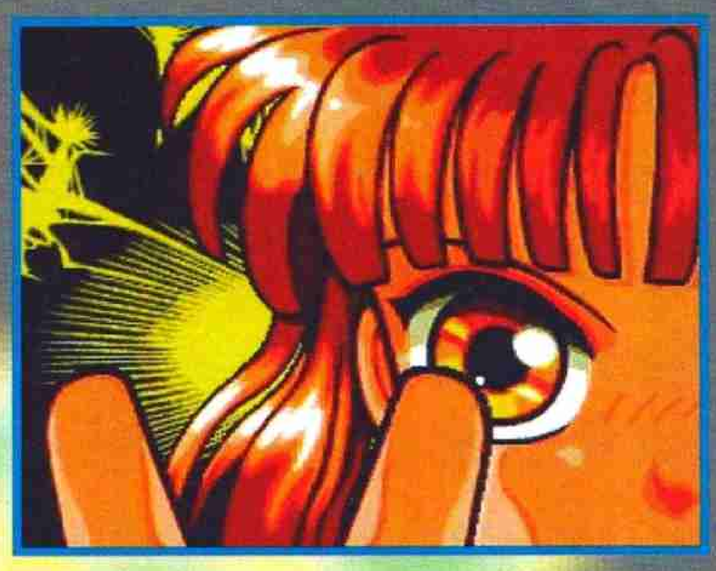
Ma torniamo a noi e più precisamente a questo Puyo Puyo che, come si può arguire dal titolo, è il seguito del famoso Puyo Puyo che qui in redazione provocò degli effetti devastanti, pari solo a un'invasione di cavallette: Max, che di solito non tocca mai nemmeno con un dito il pad di una console perché "troppo occupato per perdere tempo con un videogioco", lo acquistò addirittura senza essere in possesso di un MegaDrive, Giancarlo si è per la prima volta lasciato andare a una serie devastante di interiezioni (perlomeno davanti ai miei occhi e alle mie orecchie), mentre io e Marco gironzolavamo come dei deficienti cacciando degli urlettini in puro stile nippodemente come "Violence!" e altre amenità simili. E il tutto per che cosa? Semplice, per effettuare delle combinazioni con delle palline gommose all'interno di un scenario alla Tetris, che potessero ostruire il gioco dell'avversario; morale della favola, più combinazioni venivano effettuate, maggiore era il dolore inferto all'avversario (sotto forma di palline trasparenti che si andavano a sistemare proprio in punti strategici per impedire al nemico di svolgere le proprie operazioni!).

Vi lascio immaginare quindi la reazione provocata da questo Puyo Puyo 2 appena installato nello slot del Mega Drive redazionale: scene di panico, bava alla bocca, scommesse illegali e l'avvento della succitata invasione di cavallette, un vero e proprio disastro! Scherzi a parte, Puyo Puyo 2 è stato davvero una sorpresa sotto tutti i punti di vista, riuscendo a migliorare per certi versi quello che era già un gioco di "culto", grazie all'implementazione di alcune novità davvero pecu-

liari. Lo schema di gioco è rimasto lo stesso preciso e identico: in uno schermo diviso in due parti, due giocatori cercano di eliminare

episodio non si poteva fare nulla se non rispondere agli attacchi dell'avversario e spesso ci si scambiava una serie di "carezze"

parte del nemico a "rompere" in tutti i modi possibili!
Sono inoltre stati aggiunti dei livelli che permettono di confrontarsi con dei parametri diversi: se lo standard per l'eliminazione delle palline è infatti quattro (leggasi che per effettuare una combinazione ci vogliono quattro palline dello stesso colore), in alcuni livelli questo parametro può essere cambiato assumendo dei valori



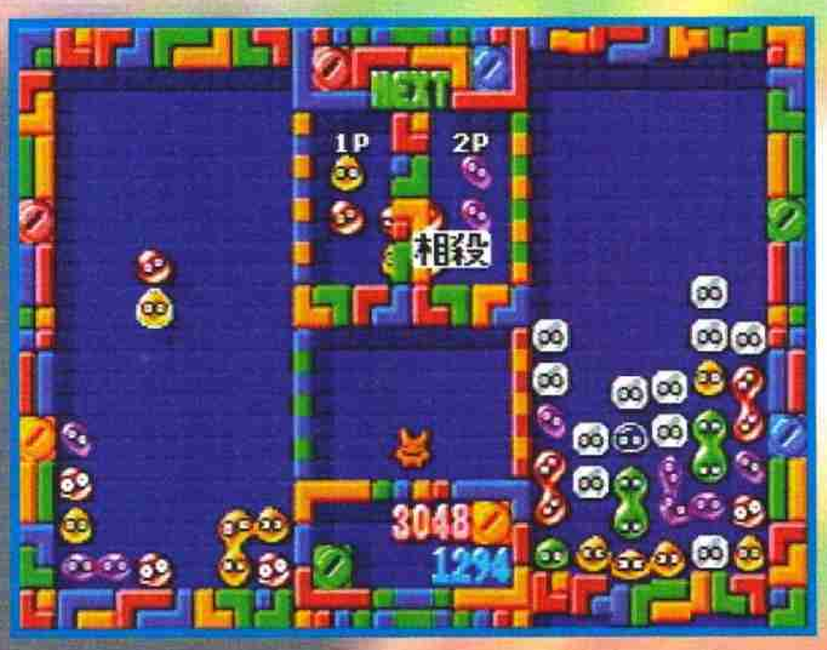
che vanno da due a sei.
Che dire di questo Puyo Puyo 2 quindi? Che è davvero un gioco splendido e senza precedenti in quanto a divertimento e originalità (se si esclude ovviamente il primo Puyo Puyo!) e nella sua nuova veste raggiunge dei livelli fuori dalla portata di un qualsiasi gioco del genere. Demente, divertente, additivo, cool, scemo, MA, e chi più ne ha più ne metta, tanto potrei andare avanti a riempire pagine con tutti gli aggettivi adatti!
Se avete il primo comprate questo seguito, se non lo avete compratelo lo stesso e se non vi piace appendete pure il pad al chiodo: di giochi così ne esistono davvero pochi e lasciarsi scappare Puyo Puyo 2 sarebbe un vero e proprio delitto! Hasta Luego!

Andrea "MAO" Della Calce

TMB

Finalmente è arrivato! Il mito dei miti! Puyo Puyo insieme a Micromachines 2 è uno dei principali colpevoli dei ritardi di TGM e di Consolemania. La funzione di parata è proprio quello che mancava a questo gioco per essere perfetto, vale la pena di comprare un Megadrive solo per giocare a questo titolo. Lo voglio sul PS-X! Tutto in ray-tracing! (sono un folle, non fateci caso).

dove solo il più fortunato riusciva a sopravvivere; in Puyo Puyo 2 si è ovviato a questo problema inserendo la possibilità di parare i colpi e per farlo basta svolgere delle combinazioni che pareggino quelle dell'avversario. In caso si verifichi un surplus, le rimanenti palline andranno dalla



la presenza (scomoda) dell'avversario e per fare questo bisogna cercare di combinare con successo delle palline colorate, che si eliminano solo quando ne vengono accostate quattro dello stesso tipo. Il risultato di una combinazione viene poi tramutato in una serie di palline trasparenti che impedisce di giocare tranquillamente all'avversario e, maggiore è la combinazione, maggiore sarà il numero di palline trasparenti che cadranno sulla testa del malcapitato nemico. Nel primo

MA

Puyo Puyo 2 è semplicemente sensazionale. Pur mantenendo di fatto la stessa struttura del primo, presenta nuovi particolari che trasfigurano l'originale capolavoro sino a farlo diventare un vero mito. La possibilità di parare i colpi dell'avversario, quella di creare combinazioni assassine utilizzando il bonus "pulizia di schermo" e le nuove combinazioni a due a sei portano molto più agonismo in quello che già era un gioco da gomitate in faccia. In una giornata il nostro caro MAO è riuscito a scommettere (e a perdere) con il sottoscritto una cioccolata calda e una brioche, e questo la dice lunga sia sul coinvolgimento e la frenesia che può portare Puyo Puyo 2 sia sulla totale e devastante ingenuità del nostro caro Andrea (che è riuscito a perdere non so quanti panini a Micromachines 2 e Samurai Shodown). Insomma, comprate Puyo Puyo 2, sfidate i vostri amici e approfittatene per mettere su qualche chilo.

MEGADRIVE	
GRAFICA + ben colorata - a volte confusa	85
SONORO + belli gli effetti sonori... - un po' meno le musiche	88
GIOCABILITA' + facile... + ... e immediato	94
LONGEVITA' + praticamente eterno in due... - ... un po' meno con il computer!	96
COMPILE	93

GAME START

32X SEGA

CONSOLE USA VERSION	£.390,000
CONSOLE PAL VERSION	£.475,000
DOOM	£.139,000
STAR WAR ARCADE	£.129,000
VIRTUA RACING DLX.	£.139,000
CORPSE KILLER	£.139,000
COSMIC CARNAGE	£.143,000
NIGHT TRAP	£.139,000
SPACE ARRIER	£.119,000
SUPREME WARRIOR	£.129,000

SUPER NINTENDO PAL / USA / JAP

FIGHTER HISTORY	£.133.000	MICHAEL ANDRETTI RACING	£.135.000
KIKIKAIKAI 2	£.159.000	BLACKTHORNE	£.119.000
PIRATES OF DARK WATER	£.135.000	BUBSY 2	£.129.000
YO YO HAKUSYO 2	£.116.000	SNOW WHITE	£.125.000
FATAL FURY 2 SPECIAL	£.179.000	PACMAN 2	£.119.000
POWER RANGERS	£.149.000	SUPER PUNCHOUT	£. 79.000
TECMO BASEBALL	£.138.000	YOGI	£.119.000
AL UNSER Jr. RACING	£.119.000	SPARKSTER	£.115.000
ILLUSION OF GAIA	£.145.000	DRAGON VIEW	£.139.000
USHRA : MONSTER TRACK	£.137.000	EARTHWORM JIM	£.149.000
MICHAEL ANDRETTI RACING	£.137.000	CANNONDALE CUP	£.129.000
DOUBLE DRAGON 5	£.132.000	FINAL FANTASY 3	£.155.000
WORLD HEROES 2	£.133.000	DEMON'S CREST	£.135.000
		HAMMERLOCK	£.129.000

BEAST BALL	£.103.000	BATMAN & ROBIN	£.143,000
BRETT HULL HOCKEY	£.125.000	BIKE MICE FROM MARS	£.125,000
DOUBLE DRAGON 5	£.117.000	CHEVEZ 2	£.129,000
LEGEND	£.117.000	FULL THROTTLE RACING	£.139,000
LEMMINGS 2	£.135.000	GP-1 PART2	£.139,000
MICKEY MANIA	£.137.000	METAL MORPH	£.143,000
SUPER MORPH	£.103.000	PIECES	£.129,000
MICRO MACHINES 2	£.117.000	POWER INSTICT	£.140,000
MIGHTY MAX	£.103.000	TETRIS 2 & Dr.MARIO	£.149,000
VORTEX (FX)	£.137.000	THE TICK	£.129,000
		UNI RACERS	£.120,000
		WARIO WOODS	£.119,000

NOVITA' PER ATARI JAGUAR

ALIENS Vs. PREDATOR	£.135.000
CHEKERED FLAG 2	£.135.000
DOUBLE DRAGON 5	£.119.000
TROY AIKMAN FOOTBALL	£.135.000
CLUB DRIVE	£.119.000
DRAGON : THE BRUCE LEE STORY	£.119.000
DOOM	£.135.000
KASUMY NINJA	£.135.000
ZOOL 2	£.105.000

Servizio vendita all'ingrosso per rivenditori

RITIRO & VENDITA USATO

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

CONSOLES

SUPER NINTENDO USA	£.239,000
SUPER NINTENDO PAL	£.239.000
MEGA DRIVE 2 PAL	£.229.000
MEGA DRIVE 2 PAL + SONIC 2	£.239.000
3DO PANASONIC PAL	£.1.099.000
3DO PANASONIC NTSC + CONVERTER PAL	£.1.199.000
GAME BOY BASIC SET	£. 95.000
GAME GEAR + 4 GIOCHI	£.209.000
GAME GEAR + COLUMNS	£.189.000
ATARI JAGUAR	£.589.000

MEGA DRIVE

STREET OF RAGE III (Jap)	£. 79.000	MICKEY MANIA	£.119.000
VIRTUA RACING (Jap)	£.119.000	FLINK	£.103.000
ETHERNAL CHAMPIONS (Jap)	£. 98.000	MIGHTY MAX	£.103.000
ALADDIN (Jap)	£. 69.000	IRON HELIX	£.117.000
BARKLEY SHOT UP'N JAM	£. 79.000	LETHAL ENFORCERS 2	£.125.000
FIFA SOCCER	£. 89.000	CONTRA : HARD CORPS	£.117.000
WORLD CUP USA '94	£. 89.000	BUBSY 2	£.115.000
FATAL FURY II	£.132.000	SNOW WHITE	£.115.000
SONIC III	£. 89.000	BEAVIS & BUTT HEAD	£.125.000
SUB TERRANIA	£.109.000	POWER RANGERS	£.117.000
ECCO THE DOLPHIN 2	£.119.000	SONIC & KNUCKLES	£.135.000
INC. HULK	£.109.000	LAWNMOVERMAN	£.119.000
MAXMUM CARNAGE	£.126.000	SPARKSTER	£. 99.000
PIRATES OF DARK WAT	£.121.000	EATHWORM JIM	£.149.000
		CLAYFIGHTERS	£.125.000
		SHINING FORCE	£.149.000
		TINY TOONS : ALL STA	£. 99.000

AERO THE ACROBAT 2	£.129,000	SILVESTER & TWEETY	£.124.000
AL UNSER Jr.	£.139,000	JUNGLE BOOK	£.115.000
CHAVEZ 2	£.120,000	DOUBLE DRAGON 5	£.131.000
DEATH & RET. OF SUPERMAN	£.125,000	USHRA : MONSTER TRACK	£.119.000
GREAT MYSTERY CIRCUS	£.139,000	TAZMANIA 2	£. TEL.
LUFIA	£.135,000	JURASSIK PARK 2	£.129.000
NCAA FOOTBALL	£.130,000		
SAMURAI SHODOWN	£.139,000		
SYNDACATE	£.119,000		
THE PUNISHER	£.135,000		
THE TICK	£.130,000		
UNESS. ROUGHNESS	£.125,000		

NOVITA' PER 3DO PANASONIC

VR STALKER	£.119.000
BEACH VOLLEY	£. 99.000
SPACE SHUTTLE	£. 99.000
IMMORTAL DESIRE	£. 69.000
DEMOLITION MAN	£.132.000
SPACE ACE	£.175.000
THEME PARK	£.119.000
FIFA SOCCER	£.119.000
NEED FOR SPEED	£.119.000
SHOCK WAVE	£.132.000
VIRTUA QUEST	£.179.000
SAMURAI SHODOWN	£.129,000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	£.149,000
REBEL ASSAULT	£.129,000
ORION OFF ROAD	£.139,000

NUOVO PUNTO VENDITA

BOLOGNA - VIA SABOTINO,8/A - TEL.051/6149620

PUNTO VENDITA DI RIMINI

NUOVO PUNTO VENDITA

MODENA - VIA BONACINI ,154 - TEL.&FAX.059/370967

Via Bertola N°.6 Rimini Tel. & Fax. 0541 / 22045 (adiacente al C.so D'Augusto)

SUPER GAME LINE

LA PRIMA LINEA CON TRE SERVIZI PER I VIDEO GIOCHI.

1°

SWAP LINE "GAME OVER"

LA 1° SWAP LINE DEI VIDEO GIOCHI IN ITALIA

SCIEGLIENDO QUESTO SERVIZIO
POTRAI SCAMBIARE LA TUA CARTUCCIA USATA
CON UNA DELLE NOSTRE A TUA SCELTA
FRA DECINE DI TITOLI.
PER "GAME GEAR", "GAME BOY", "SUPER NES",
"MEGA DRIVE" A SOLE £.29.000
COMPRESE LE SPESE DI SPEDIZIONE.

IMPORTANTE: SARANNO ACCETTATE SOLO LE CARTUCCE
CON CUSTODIA E MANUALI ORIGINALI

2°

HARD DISCOUNT GAME LINE

SCEGLENDO QUESTO SERVIZIO
POTRAI ACQUISTARE
I GIOCHI PER LA TUA CONSOLE
A PREZZI VERAMENTE ECCEZIONALI.

GIOCHI DISPONIBILI PER :
SUPER NES - MEGA DRIVE - GAME BOY - GAME GEAR
3DO PANASIC - ATARI JAGUAR.

3°

FRIENDLY LINE

CON QUESTO SERVIZIO PUOI PARLARE CON ALTRI UTENTI DI CONSOLE
E CON LORO POTRAI SCAMBIARE IDEE , TRUCCHI , SOLUZIONI ,GIOCHI.

144.116.686

ATTIVO 7 GIORNI SU 7 24 ORE AL GIORNO.

IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI E' UN MERCATO IN ESPANSIONE. APRI ANCHE TU UN NEGOZIO SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI , O SE SEI GIA' UN RIVENDITORE RIVOLGITI A

GAME OVER

FRANCHISING LINE.

TI ASSICURA

RISPARMIO ECONOMICO : I PREZZI SONO DA IMPORTATORE.

RISPARMIO DI TEMPO : ASSISTENZA TECNICA , PUBBLICITARIA ,

ADDESTRAMENTO INIZIALE , ARREDAMENTO E INVESTIMENTO CONCORDATO CON IL CLIENTE.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI :
"GAME OVER s.a.s" Via A.Bertola ,6 - 47037 - Rimini - Tel.&Fax. 0541- 22045.

EDISTAR - VIA MELCHIORI,53 - CASTEL FRANCO VE

83

PINBALL

GIOCATORI	
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Proverbione del mese: chi è demente crede che l'oro gli sia servito su un piatto d'argento!

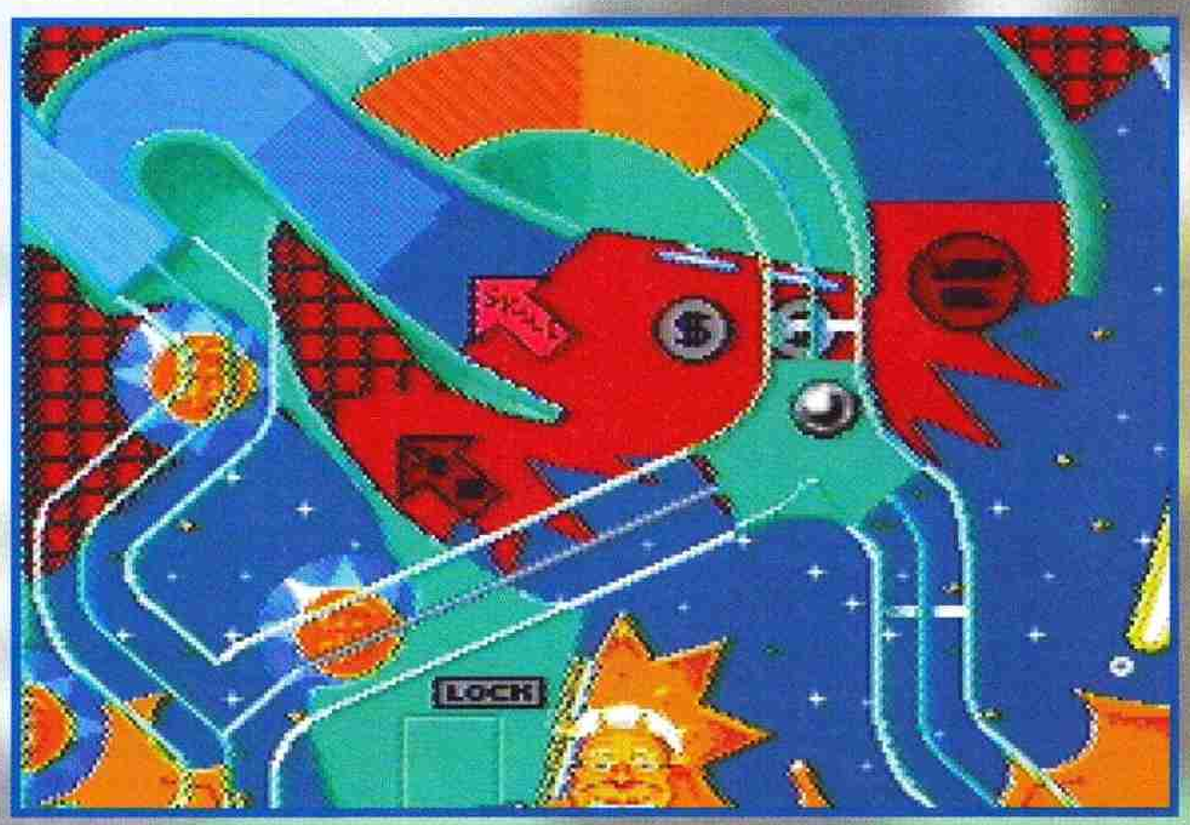
Bene bene, prima di iniziare con la mia solita catervona di idiozie e deliri vari; volevo porvi un indovinello: "Com'è possibile che una gazzella divori un leone per cena?".
Pensateci un po' su e poi vedremo; intanto che però allenate le vostre belle mentine (diminutivo di menti), vediamo di parlare finalmente di questo gioco, che in questo contesto, si rivela discretamente innovativo. Stiamo naturalmente parlando del Flipper, genere decisamente bistrattato per questa gloriosa console; ma cosa bisogna fare coi giochi di Flipper? Beh, se consideriamo che io ho un amico che si chiama Flipper, direi prima di tutto di girare alla larga, altrimenti ci potrebbe scappare il morto; se invece per Flipper intendiamo quell'oggetto pieno di luci e rumori, allora credo proprio che voi abbiate trovato la persona adatta per spiegarlo.
Dovete infatti sapere che il sottoscritto nel lontano '86 veniva soprannominato "Il virtuoso del punteggio", o ancora "Il Flippatone", appunto per sottolineare, oltre al mio instabile stato psicomotorio, anche la mia grande bravura nel riuscire a giocare nel più breve tempo possibile a Flipper.
Ma vediamo di iniziare (in realtà ho iniziato già da un po', ma scommetto che non ve siete accorti) con qualche informazione di carattere storico: il gioco del flipper non so sinceramente dirvi quando e come venne inventato; in compenso, però, non so neanche chi lo concepì e dove successe; per finire, poi, non ho idea di quali furono i motivi che spinsero l'ideatore a inventare questo passatempo - c'è, e non mi interessa altro.
OK, dopo avervi detto tutto quello che sapevo sul gioco del Flipper (in inglese Pinball), passiamo alla descrizione del gioco, che presto potrete vedere sul vostro bel televisore a 14" (chi ha televisori più grossi non potrà mai giocare a Pinball Fantasies... c'è pure scritto sulle istruzioni!); appena accenderete il vostro fidato SNES e, soprattutto, dopo che avrete comprato 'sta cartuccia; vi accorgerete che vi verrà offerta la possibilità di scegliere tra ben quattro "cassoni" (per non dire Flipper... ops, l'ho detto!), che rappresentano diverse situazioni e ambientazioni: potrete quindi scegliere se giocare a Partyland, ambientato

in un Luna Park e caratterizzato da un clima decisamente ilare e baldanzoso; Speed Devils, in cui (stranamente), vi troverete a "gareggiare" in un ambiente in cui le vetture di grossa cilindrata e la velocità fanno da padrone; Billion Dollar Game Show, simpatica parodia di un quiz a premi; e infine, ammettere che mi aspettavo di più; intendiamoci, senza sottovalutare minimamente le capacità grafiche di PC e Amiga, dopo aver visto giochi tipo Donkey Kong Country su SNES, mi aspettavo quanto meno un rifacimento grafico, o qualcosa del genere... Invece, nisba; anzi, la grafica risulta nel complesso più scialba e povera di colori ed è accompagnata da uno scrolling decisamente scattoso.

Il difetto maggiore, comunque, non è questo; a parer mio, infatti, le reazioni della biglia sono tutt'altro che realistiche; spesso, vi troverete per esempio a perdere una "vita" solo perché la sfera in questione, toccando una sponda, schizzerà senza controllo, e soprattutto senza motivo in giro per l'area di gioco. Sembra quasi, in poche parole, che si stia giocando in assenza di gravità, il che, ve lo garantisco, non dà una piacevole sensazione. La parte sonora non mi ha lasciato sconvolto, ma a essere sinceri non è neanche così malvagia; le musiche sono discretamente orecchiabili, e soprattutto d'ambientazione; mentre gli effetti sonori sono abbastanza ben fatti da essere considerati funzionali e piacevoli.

Nonostante i difetti sopraelencati il gioco riesce comunque a risultare abbastanza giocabile, grazie anche ai quattro livelli e alla possibilità di sfidare tutti gli amici che vorrete.
Ah, quasi dimenticavo; la risposta all'indovinello "Com'è possibile che una gazzella divori un leone: saltando la colazione e il pranzo!" ah ah ah.

Raffaele Sogni



Stones'N Bones, un flipper dall'ambientazione decisamente lugubre e terrificante che vi vede impegnati a lottare contro zombie e befanone (che spesso qui fa rima con segretaria).
Considerando che questa è una conversione da computer, devo

TMB

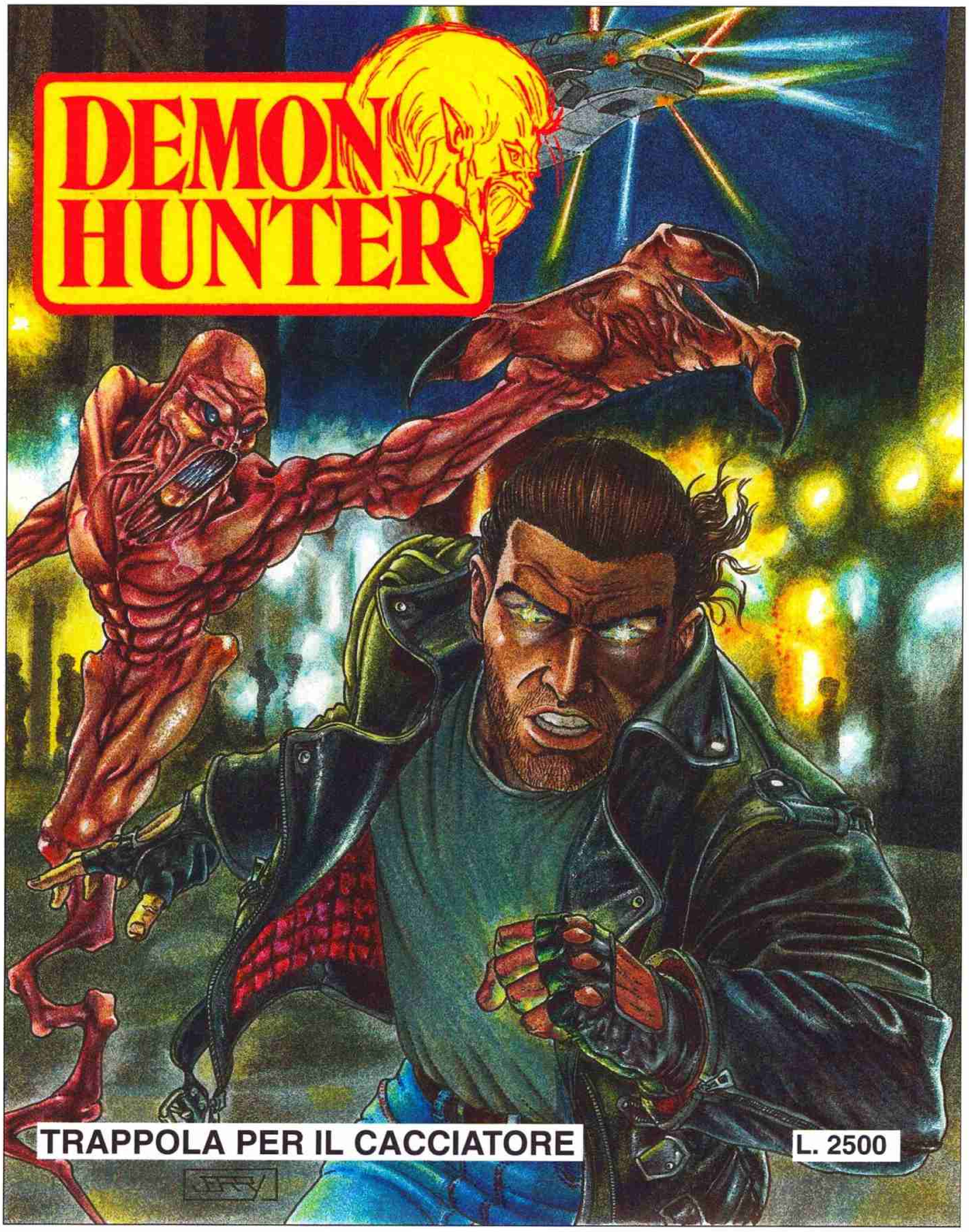
Speravo meglio sinceramente. Questa versione è solo discreta: i colori sono pochi, la definizione scarsa e la pallina si muove davvero male. Le routine sono peggiorate, tant'è che ogni tanto la pallina piomba a una velocità fenomenale infischiandosene altamente delle leggi della fisica. Inoltre proprio non sopporto che scrolli anche in orizzontale, perché poi? Mah, siamo ben lontani da capolavori come Psycho Pinball e Pinball Fantasies per CD32...

SNES

GRAFICA + Uno dei più bei Flipper... - ... peccato che questo sia uno dei pochi!	80
SONORO + Buone le musiche. + Funzionali gli effetti sonori.	88
GIOCABILITA' + Divertente con gli amici. - La biglia va dove vuole.	80
LONGEVITA' + Non lo si può finire perché non ha fine. - Giocato in più di uno è veramente duraturo.	95
GAMETEK	83

È IN EDICOLA

IL FUMETTO



I SUOI NEMICI NON SONO SOLO DEMONI, MA QUALCUNO CHE... NEPPURE PENSAVA POTESSE ESISTERE!

GAMES FACTORY

SUPER NINTENDO-FAMICOM

BATTLE MASTER	£. 69.000
BEAUTY AND THE BEAST	£. 84.000
BLACK THORN	£. 95.000
BRUTAL	£. 98.000
FATAL FURY SPECIAL	£. 129.000
JOUNGLE BOOK	£. 84.000
KING OF DRAGON	£. 99.000
MORTAL KOMBAT II	£. 115.000
MUSCLE BOMBER	£. 99.000
N.B.A. JAM	£. 79.000
R-TYPE III	£. 84.000
SOCCER SHOT-OUT	£. TELEFONARE
SUPER STREET FIGHTER II	£. 129.000
TOPOLINO MANIA	£. 129.000
WINTER OLIMPICS	£. 89.000
WILD GUNS	£. 95.000
WORLD HEROES II	£. 99.000

GAME BOY

MORTAL KOMBAT II	£. 52.000

SUPER NINTENDO-FAMICOM

DONKEY KONG COUNTRY
£. 129.000

N.B.A. JAM LIVE '95
£. 115.000

SUPER RETURN OF JEDI
£. 119.000

SUPER PUNCH OUT
£. 121.000

PITFALL
£. 109.000

SHAG FU
£. 109.000

STREET RACER
£. 102.000

INDIANA JONES
£. 105.000

POWER INSTICT
£. 122.000

SOLUZIONI 049/8077083

IMPORTAZIONE E VENDITA VIDEO GAMES • LISTINI SPECIALI PER RIVENDITORI • **TEL. 049/807.37.45** • FAX 049/807.26.73

89

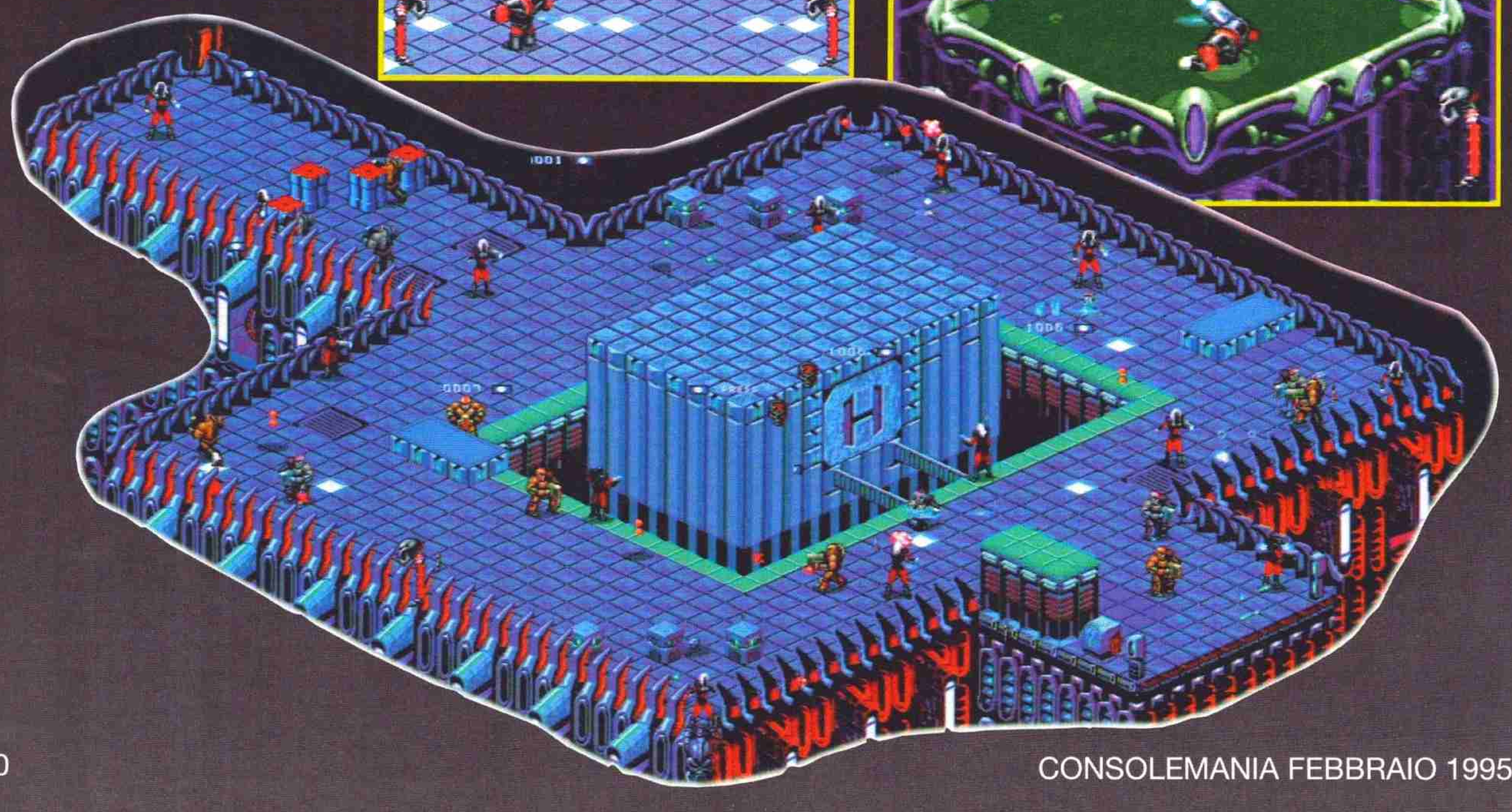
SKELETON KREW

Giocatori	1 o 2
Livelli	-
Livelli di difficoltà	3

Skeleton Krew vuol dire equipaggio scheletrico: ma non potrebbero nutrirli meglio 'sti poveri mercenari?

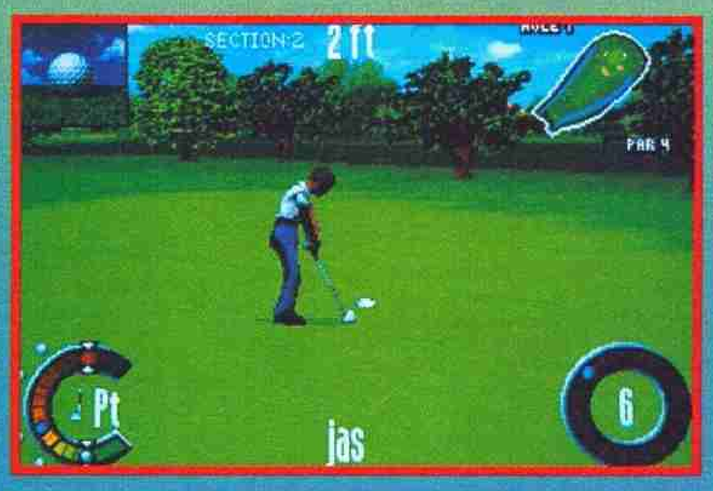
Spesso le apparenze ingannano. Gli "scheletrici" di cui sopra, in realtà sono degli androidi di stazza non indifferente impegnati in una missione che lascerebbe ben poche possibilità di successo a un team di combattenti umani. Una forza composta dalla solita risma di esseri immondi ha invaso la Terra e toccherà a voi condurre le azioni di uno o due mercenari della Skeleton Krew inviati per sistemare le cose.

Mi rendo conto che qualcuno potrebbe obiettare che io sia stato troppo breve nella descrizione del background del gioco, ma vi assicuro che le novità stanno altrove. Innanzitutto ribadiamo che questo gioco è uno shoot 'em up. I vostri mercenari non dovranno fare molto altro che sparare a tutto quello che si muove, senza disdegnare i bersagli fissi. L'azione è visualizzata in grafica isometrica, una prospettiva che veniva



IL CORE DI LAS VEGAS...

Era effettivamente piuttosto piccolo. Come forse saprete, la Core Design è entrata a far parte della "famiglia" Centregold, per cui mi sono stupito quando, arrivando allo stand relativo, non ho trovato l'ormai conosciuto logo Core. Dopo essere stato indirizzato verso l'area generale in cui ci sarebbe dovuto essere il booth Core, li ho finalmente trovati in un ufficetto sul lato del capannone. In ogni caso, ci sono - a parte questo Skeleton Krew, fuori a fine febbraio - alcuni giochi in uscita negli ultimi mesi.



Innanzitutto non possono mancare le conversioni per 32X (cartuccia) di SOULSTAR e BC RACERS. Del primo abbiamo fatto due preview e una recensione, del secondo abbiamo parlato lo scorso numero, per cui mi sembra superfluo dilungarmi oltre. Altra conversione è quella di AH-3 THUNDERHAWK. Inizialmente comparso su Mega CD, dovrebbe essere riprogrammato per Saturn e 32X.

Si tratta di una simulazione di elicottero. A dire il vero è più uno shoot 'em up in visuale soggettiva - con voi alla guida di un elicottero - che una simulazione vera e propria, ma non ci rimane che aspettare. Ultimo gioco previsto per 32X è SCOTTISH OPEN, una simulazione di golf - per la gioia di VF - con 256 colori su schermo e la grafica che vedete.

Ma non sono previste solo conversioni: nuovi giochi, infatti, come SWAGMAN o SHELLSHOCK, dovrebbero uscire sulle nuove macchine, però sono previsti solo verso la fine di quest'anno.

utilizzata prevalentemente dalle avventure dinamiche (tipo Equinox) e che ritorna al genere sparatutto dopo una lunga assenza. All'inizio della partita vi toccherà selezionare il vostro alter-ego distruttivo. La scelta è effettuabile tra tre robot che rappresentano una gamma di rapporti velocità/potenza di fuoco/armatura. Il robot più leggero è molto veloce ma poco corazzato, sebbene armato sufficientemente bene. Il robot mediano è il classico jolly che si adatta a qualsiasi situazione. Il robot più pesante è l'impersonificazione (se così si può dire, parlando di un robot) dell'impassibilità: lento e possente, non si ferma davanti a nulla. Tutti loro sono equipaggiati con un'arma a lunga gittata, di potenza variabile in relazione al personaggio, e di un sistema lanciagranate a corta gittata uguale per tutti.

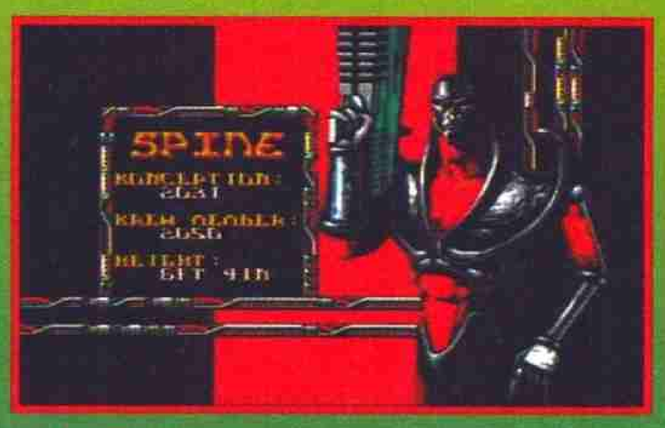
Alla Core stavano sicuramente cercando di creare un videogioco che avesse qualcosa di innovativo quando hanno ideato questo Skeleton Krew. Infatti, se già la resa grafica può lasciare perplesso qualcuno, il sistema di comando infliggerà il colpo di grazia. Essendo i protagonisti del gioco degli androidi progettati per combattere, non è necessario doverli indirizzare verso i bersagli tramite un intuitivo, ma a volte poco pratico, movimento del joypad. Piuttosto, Skeleton Krew vi offre la possibilità di ruotare il torso del vostro androide in archi di 360 gradi d'ampiezza e collimare gli avversari pur continuando a correre in giro. Questa caratteristica rappresenta forse la più grande innovazione del momento. Non so se avete notato quanto poco i videogiochi moderni si differenzino gli uni dagli altri. Sarà per il fatto che le

softwarehouse stanno seguendo una politica di commercialità a tutti i costi, producendo giochi di buon livello ma che seguono dei canoni che raramente non incontrano immediatamente i gusti della massa, ma resta il fatto che un mosfera, ben realizzato, e curatissimo. La giocabilità è alta, ma il sistema di controllo disorienta i giocatori più giovani e ogni tanto i giocatori meno esperti riescono a restare "incastrati" in qualche sezione di gioco. La longevità di-

MI SERVE UN VOLONTARIO!!!

La Skeleton Krew è una potente squadra di mercenari-androidi. Composta da solo tre elementi riesce, grazie alle differenti caratteristiche degli stessi, ad adattarsi perfettamente a ogni situazione e a ogni missione.

SPINE: Originariamente costruito a New York nel 2031, ha cambiato il proprio nome in codice da Marlon 7 all'attuale Spine. Entrato in forza alla Skeleton Krew nel 2050.
Altezza m. 2.00.
Peso Kg. 140
Arma in Dotazione: Pulverax Plasma-Beam.



JOINT: Droide di costruzione russa, ha visto la luce alla Kremlin Kreche nel 2034. Il prototipo portava il nome Ygor 9. Entrato in forza alla Skeleton Krew nel 2054, è il più "appariscente" dei tre.
Altezza m. 2.05
Peso Kg .260
Arma in dotazione: Krash n' Burn Blaster

RIB: Inizialmente nominato Barbella 27 (gli inglesi hanno avuto un po' di problemi in più dei russi e degli Americani nel produrre il proprio androide). E' entrato in forza alla Skeleton Krew nel 2058.
Altezza m. 1.92
Peso Kg. 86
Arma in Dotazione: Tri-Blast Trasher

TMB

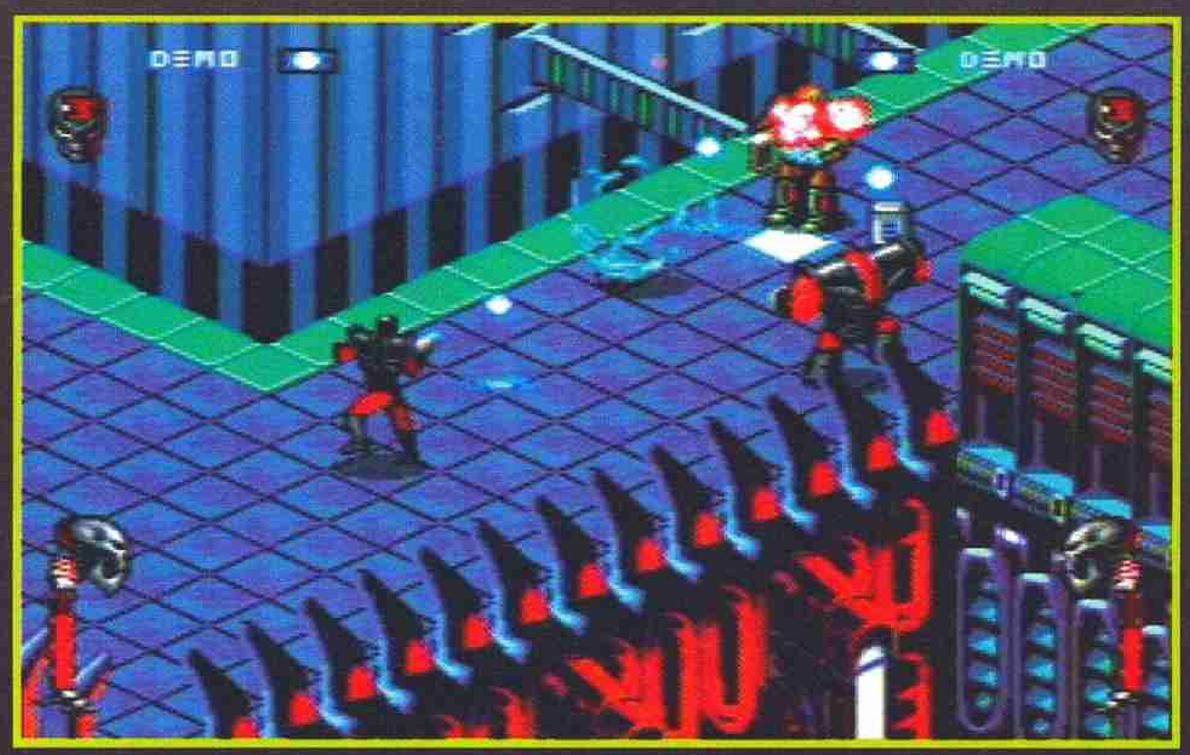
Non voglio mettere in dubbio la qualità di questa produzione, certo che dopo tutti questi mesi mi aspettavo qualcosina di più. La grafica è bella, fluida e discretamente colorata, ma il sistema di controllo francamente poteva essere un pochino più semplice.
Tutto sommato vi divertirete giocandolo, anche perché c'è una certa varietà di situazioni, non presente in altri prodotti analoghi.

po' di originalità in più non guasterebbe.
Tecnicamente parlando, Skeleton Krew non risulta esaltante per chi non è un vero e proprio addetto ai lavori. La grafica è bella, si muove bene, è piena di tocchi di classe e compie bene il proprio dovere. Il sonoro è veramente cupo, d'atpende esclusivamente da quanto siete bendisposti nei confronti del gioco: se vi piacerà ci sarà tantissimo da fare e tre personaggi per farlo, altrimenti...
Questo specchietto non potrà avere avuto altro effetto che quello di avervi lasciati perplessi. Skeleton Krew è un prodotto

RAFFO

Personalmente questo gioco non mi ha entusiasmato più di tanto; certo, la grafica non è affatto malvagia, e in fatto di originalità, non ha molti rivali.Il sistema di controllo, però, mi è parso molto poco funzionale, e specialmente quando è necessario blastare i cattivoni di turno. Come se non bastasse, il gioco è fin troppo difficile per i miei gusti, con la conclusione che non mi sono divertito a giocarci.

estremamente singolare che sembra dedicato agli "intenditori" di videogiochi. Potrà anche essere vero che su schermo non vedremo quei giochi di raster che ci permettono di avere oltre duecento colori sullo schermo contemporaneamente, ma resta il fatto che Skeleton Krew è un gioco che si basa sull'atmosfera che riesce a creare e i tocchi di classe in campo grafico non mancano di sicuro. A titolo d'esempio basti citare le strane forme viventi che intervengono a bloccare l'ascensore del secondo livello lasciando le tracce dei loro artigli nella tromba discensionale mentre frenano la vasca, o le creature che si muovono sommerse lasciando una traccia di bollicine. Il sonoro vi trascinerà, letteralmente, nell'azione. La giocabilità è stupenda. L'essenzialità dell'azione di gioco degli shoot 'em up è in realtà una scusa per nascondere una trama dallo svolgimento molto complesso. A cominciare sempre dal secondo livello, vi troverete davanti a situazioni da risolvere sempre a colpi di blaster, ma che necessitano di una analisi ben precisa per indirizzare fruttuosamente i colpi.



Insomma, mi rendo conto del fatto che probabilmente io mi stia muovendo contro corrente, ma a me questo gioco è piaciuto molto. Un gioco per chi ha voglia di qualcosa di nuovo e di divertente in un panorama altrimenti piuttosto piatto.

Giancarlo "JH" Calzetta

MEGADRIVE

GRAFICA + La ricchezza di particolari è stupefacente. + E i tocchi di classe si sprecano.	89
SONORO +Sebbene non sia eclatante... +... Vi renderete conto di quanto sia ben fatto.	80
GIOCABILITA' + Divertente... -... Dal secondo livello in poi.	88
LONGEVITA' +Enorme. + E tre personaggi per ricominciare.	90
CORE DESIGN	**89**

MEGA DRIVE . GAME GEAR . MASTER SYSTEM . SUPER NES . GAME BOY . SEGA 32 X

SEI UN RIVENDITORE?

Db-Line

REGALA

MASTER PACK GAME GEAR
BATTERY PACK RICARICABILE, LENTE, LUCE, BORSA, ALIMENTATORE, KIT PULIZIA.

MASTER PACK GAME BOY
BATTERY PACK RICARICABILE, LENTE, LUCE, BORSA, ALIMENTATORE, KIT PULIZIA.

MINI ARCADE
CON IL MINI ARCADE IL GAME BOY DIVENTA UNA SUPERCONSOLE LUCE, LENTE, AMPLIFICATORE E UN UTILE ALLOGGIAMENTO.

PRO PLAYER
HA TUTTE LE FUNZIONI CHE HAI SEMPRE SOGNATO. PER MEGADRIVE E SUPERNINTENDO.

SUPER PRO POUCH
LA BORSA PORTA CONSOLE UNIVERSALE. ALLOGGIAMENTI PER GAME BOY E RELATIVE CARTUCCE.

MEGAGRIP IV
UN JOYSTICK DALLE FANTASTICHE PRESTAZIONI PER MEGADRIVE.

MEGAMASTER II
IL SUPER JOYSTICK COMPATIBILE PER MEGADRIVE E MASTER SYSTEM.

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI.

OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

PER OGNI NUOVO RIVENDITORE CHE ENTRO IL 28 FEBBRAIO EFFETTUERA'

UN ORDINE DB- LINE REGALERA' 2 PRODOTTI FRA QUELLI PUBBLICIZZATI

ED AUTOMATICAMENTE VERRA' INSERITO NEL SERVIZIO NOVITA' SETTIMANALE.

SEI GIA' UN NOSTRO CLIENTE? ALLORA PER TE INIZIA IL DB-DAY!

TELEFONACI IL 24 FEBBRAIO

IN QUESTO GIORNO I PREZZI DB-LINE IMPAZZIRANNO!
30 ARTICOLI A TUA DISPOSIZIONE A PREZZI IMBATTIBILI!

DISTRIBUZIONE SU SCALA NAZIONALE SOLO PER RIVENDITORI
I NOSTRI PUNTI DI FORZA? SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI E SUPER-OFFERTE SETTIMANALI - PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI
CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE
SERVIZIO INFORMAZIONI AUTOMATICO 24/24h. - VOXonFAX 0332/767360

Db-Line

DB-LINE srl -V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21040 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/819104 - 767270 - FAX 0332/767244 - 819044 - VOXonFAX 0332/767360
bbs: 0332/706739 - 767277

ODIS S.R.L.

COMPUTER ONE AFFILIATO

Consolle - Vendita e Noleggio Videogiochi - Accessori

presenta

LA NUOVA SEDE CON OLTRE 1.000 TITOLI E 200 MQ. DI ESPOSIZIONE A ROMA IN

P.ZZA DI PONTE LUNGO, 31-32

Telefonateci...

...per informazioni e prezzi

allo 06/7016436 · linea fax 70303635

VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI PER

3DO · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · JAGUAR · MEGA DRIVE · GAME BOY · NEO GEO · GAME GEAR COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM · SEGA SATURN

ACQUISTO E PERMUTA DEL VOSTRO USATO

GRANDE SCELTA DI VIDEOGIOCHI
PER IBM COMPATIBILE SU CD-ROM E DISK
VENDITA PERSONAL COMPUTERS
IBM COMPATIBILI E RICAMBI

GIOCHI PER SUPER NINTENDO E MEGADRIVE DA L. 24.900

MEGA 32 X (U.S.A.) L. 349.900

SUPER NINTENDO (U.S.A.) L. 209.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
SPEDIZIONE GRATUITA PER SPESE OLTRE L. 100.000
ACCESSORI E RICAMBI PER CONSOLLE
RIPARAZIONE E ASSISTENZA IN SEDE

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - PREZZI IVA INCLUSA

G&P (0330) 300576

Giocatori	1
Livelli	10
Livelli di Difficoltà	1

Rockman è un individuo davvero particolare: semplicemente pensandolo, può trasformare la sua mano destra in un cannone capace di sparare proiettili grossi come palloni da calcio. Comodo, direte voi. Beh, provate un po' a svegliarvi nel cuore della notte con dei buchi enormi nel materasso.

Approfondiamo un po' il discorso: Rockman probabilmente non trova più nessuno disposto a stringergli la mano (soprattutto da quando ha ucciso due suoi amici giocando a morra cinese), e altrettanto probabilmente sarà preso in giro dalla mattina alla sera, per lo meno quando non può sentire (provate un po' voi a scherzare sui problemi di una persona capace di scagliare delle sfere gialle dall'alto potenziale distruttivo). Insomma, a 'sto benedetto Rockman non può che rimanere una possibilità: trovarsi un lavoro come protagonista di un videogioco.

Presto detto, presto fatto: comincia così la famosissima serie di videogiochi di Rockman (nota da noi - e negli USA come Megaman) su NES, che riesce ad arrivare - se non erro - sino al quinto episodio. Lasciando stare le stupidaggini, il protagonista è una specie di cyborg azzurro dotato di un cannone al posto della mano destra (in teoria dovrebbe

essere fisso, ma dato che mentre corre non lo si vede ho inventato quella storiella abbastanza stupida - qualcosa dovevo pur scrivere, no?) e "assemblato" da un certo Dr. Light, acerrimo nemico del Dr. Willy, a sua volta acerrimo nemico dell'umanità intera. La trama più o meno costante di tutti gli episodi suona più o meno così: il Dr. Willy (in seguito sostituito da alieni e mostri vari) ha messo insieme un'armata di robot agguerritissimi, e con quelli vuole distruggere/conquistare il mondo (non si sa con certezza, non ha mai rilasciato una dichiarazione ufficiale). Puntualmente, il prod e Megaman/Rockman parte alla volta dei robot rinnegati e li fa a pezzi, acquistando nel frattempo le loro caratteristiche. Mi spiego meglio: se, mettiamo il caso, gli capita di sconfiggere Fireman (un cyborg del primo episodio) guadagna una specie di lanciafiamme, se mena Bubbleman (del terzo Megaman, se non erro) acquisisce uno sparabolle e così via. Dopo aver fatto incetta di armi extra tocca puntualmente al Dr. Willy, che come al solito ha tenuto tutte le migliori sorprese da parte e che comunque riesce sempre a scappare (per poter apparire nel gioco successivo). Una volta affrontato il professore, si ricomincia da capo con un altro gioco, e la situazione rimane sempre la stessa, fatta eccezione per qualche innovazione introdotta di volta in volta come il cane di Megaman, l'armatura supplementare (in Megaman X, prima apparizione del cyborg blu su SNES) e altri gadget. Anche i nemici si sono leggermente evoluti: mentre nei primi titoli per NES i loro nomi terminavano puntualmente con "-man" (Fireman, Bubbleman, Topman, Quickman, Cutman, Bombman e così via), ora vantano nomi complessi e articolati nonché una serie di abilità speciali davvero impressionanti. Niente paura, comunque, perché in ogni caso continuano a cedere più che volentieri le proprie armi una volta sconfitti. Ma dov'ero rimasto? Boh.

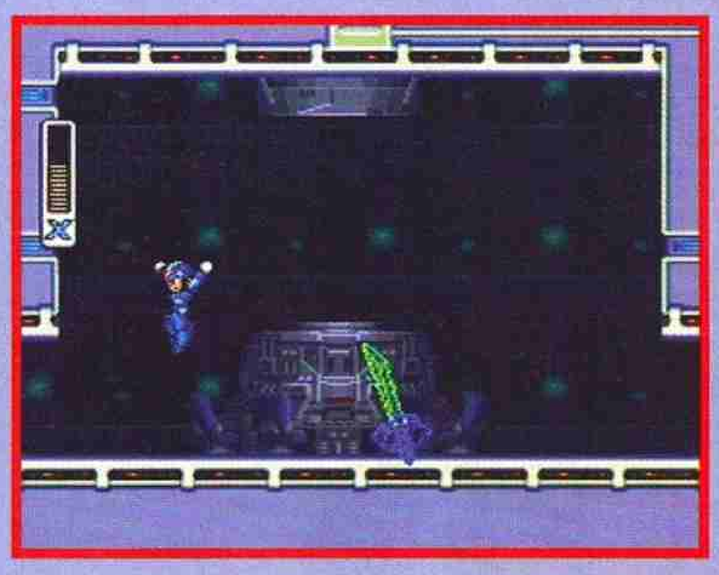
In Rockman X 2 vestirete - di nuovo - i panni del cyborg-eterno

ROCKMAN X2

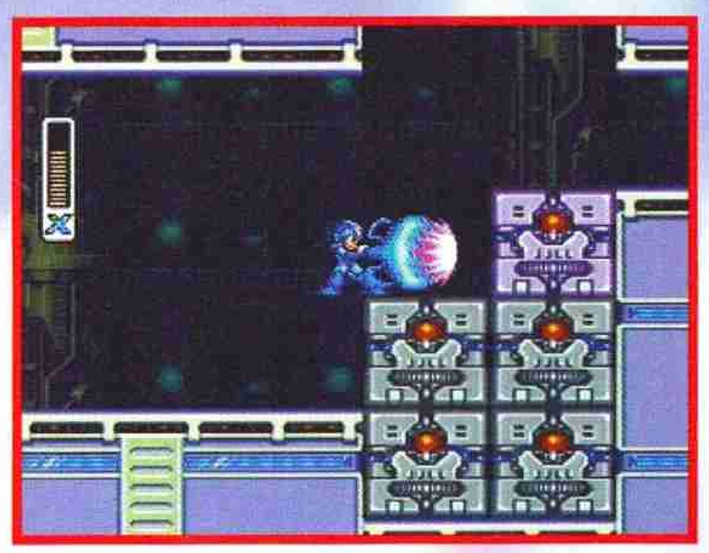
IMPORT

BDM

Evviva uno dei miei personaggi preferiti è ritornato! Non che Rockman X2 sia il capolavoro dei capolavori, ma mi è davvero piaciuto un casino. Lo sprite in se stesso mi è un sacco simpatico, la giocabilità è sempre la stessa di Rockman X mentre la grafica è un filino migliorata. In pratica è sempre la stessa cosa... che comunque rappresenta un degno seguito di Rockman



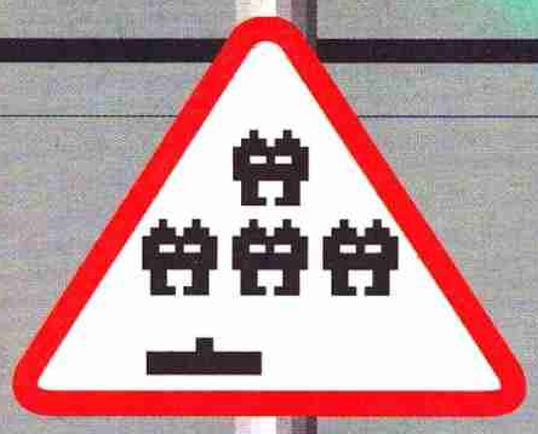
ragazzino, sprovvisto della superarmatura ricevuta nell'episodio precedente, finita chissà dove (probabilmente è stata di nuovo sparpagliata per tutti i livelli del gioco) ma comunque dotato della potente arma "beam" tipo quella vista per la prima volta in R-Type. Il Dr. Willy non esiste più da tempo, ma una misteriosa razza di robot/alieni (non è ben chiaro) ha comunque radunato una serie di agguerritissimi individui robotizzati dalle sembianze più strane e... Beh, non si capisce bene che cosa abbiano deciso di fare, dato che il gioco è in giapponese e noi non siamo molto ferrati nella comprensione dei vari ideogrammi. Fatto sta che, come al solito, c'è una serie di quadri infestati di mostriciattoli e voi li dovete liberare, che al termine di ogni livello si trova un particolare avversario e che una volta sconfitto questo avversario si guadagna una nuova arma da utilizzare per poter proseguire nell'avventura.
Una volta sconfitto lo sconfiggibile e raccolto il raccoglibile non resta che partire alla volta dei capi dell'organizzazione (detto così suona un po' alla "padrino") e far loro capire una volta per tutte che non sarebbe male iniziare una nuova serie di videogiochi piuttosto che continuarne una interessante, sì, ma vetusta. E ora (tah dah), il commento...



La Capcom, ormai l'abbiamo già capito, ha una vera e propria passione per la serializzazione: tra i vari Streetfighter, Megaman e Ghosts 'n' Goblins deve aver realizzato in tutto una ventina di titoli, tutti generalmente apprezzabili (calcolando la media). Bisogna dire che è anche una strategia che paga: se il primo gioco è bello, perché non comprare anche il secondo? L'unico problema è sapere quando smettere. Megaman (o Rockman che dir si voglia) è sempre stato uno dei miei personaggi preferiti, e sono riuscito a giocare praticamente tutti i titoli usciti (persino quelli su Gameboy). Rockman X 2 è un titolo competente, straordinariamente pulito sotto il punto di vista grafico, intuitivo, giocabile e divertente. Il problema è che alla fine è sempre lo stesso gioco: le sorprese diventano sempre meno, le cose da fare sono praticamente le stesse... Insomma, Rockman X 2 può essere divertente (e parecchio) solo se non avete già raggiunto la "saturazione": i programmatori hanno sì tentato di introdurre qualcosa di nuovo (come alcune parti della grafica realizzate in grafica vettoriale grazie all'aiuto del chip DSP, che però alza il prezzo della cartuccia), ma alla fine, come vi ho già detto, è sempre la stessa cosa.
Tirando le somme: Rockman X 2 ha una bella grafica, una serie di musiche che più "da videogioco" di così non si può, numerosi livelli, un grado di difficoltà non eccessivo (ma nemmeno troppo basso), alcune soluzioni spettacolari e una buona giocabilità. Il resto tocca a voi: se non siete reduci da tour de force su NES e Gameboy, prendetelo pure senza problemi. Se invece ve li siete sciroppati tutti, come me, pensateci un po' su: potreste avvertire un po' di stanchezza...

MA

SUPER NES	
GRAFICA + Ottimo uso dei colori + Sprite molto carini	93
SONORO + Musiche simpatiche	89
GIOCABILITA' +Immediato e veloce + Ben calibrato	91
LONGEVITA' + I livelli sono tanti... + ...e pure "intensi".	89
CAPCOM	91



85

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Ma tu guarda! Ma questo gioco non doveva uscire solo per PlayStation? Vabbè, si vede che alla Namco si sono sentititi particolarmente buoni lo scorso Natale...

STARBLADE

Starblade... A molti di voi questo nome non dirà nulla e del resto non ve ne posso fare una colpa, infatti il coin-op della Namco qua in Italia non ha certo goduto della stessa fama di titoli come Daytona USA, Ridge Racer o Virtua Fighter, complice soprattutto un "case" di dimensioni davvero troppo generose per la maggior parte delle sale giochi italiane...
Ho infatti visto una sola volta la versione originale dal vivo e vi posso assicurare che si trattava di qualcosa di mostruoso, difficilmente descrivibile (mi ricordo che si trovava in una saletta a parte completamente al buio... troppo spaziale!). A ben vedere oggi come oggi Starblade non è nulla di così esaltante, del resto il coin-op si basa su una vecchia tecnologia Namco, datata 1990, ben differente dagli ultimi "motori poligonali" messi a punto dalla famosa casa giapponese.
Va specificato che Starblade rientra ancora nella categoria dei laser game, giochi in cui l'interazione e a livelli davvero scarsi soprattutto se paragonati agli ultimi successi di casa Sega... Anche la grafica a distanza di cinque anni risulta davvero un po' datata, infatti non solo i poligoni sono "nudi", senza l'ombra di una texture, ma addirittura sono caricati in tempo reale da CD (almeno, penso sia così, dato che non ho idea se il coin-op utilizzasse o meno una tecnologia digitale), senza possibilità di decidere che direzione prendere (infatti il percorso da fare è prestabilito).
Cosa c'è di bello in Starblade quindi? Bah, la grafica all'epoca era davvero eccezionale (roba da perderci mascella e mandibola contemporaneamente), il sonoro ti coinvolgeva in modo unico, senza contare il megascreen, insomma c'era di che esaltarsi! E oggi? In effetti di questi tempi, con l'uscita di console sempre più potenti e veloci, un gioco di questo genere potrebbe sembrare limitato anche per una console modesta (si fa per dire) come il 3DO (figuratevi il Playstation) e alla Namco fortunatamente se ne sono accorti.
Hanno quindi ben pensato di coprire quei brutti e piatti poligoni con un bel po' di texture mapping che ormai va tanto di moda e poi... mmmh, a parte il texture e una bella colonna sonora (probabilmente registrata in Dolby Surround) non c'è proprio nient'altro, meno male che almeno la giocabilità non ha perso nulla.

MA

Spettacolare, senz'altro. Ma anche una pena da giocare, grazie al pad del 3DO. Tolto questo particolare, rimane una gran conversione di un buon coin-op, leggermente datato e limitato ma comunque che è riuscito ad attirare la sua buona parte di pubblico. La possibilità di scegliere tra la versione con le texture è quella senza è interessante, ma viene da chiedersi perché non abbiano messo direttamente quella più bella e basta... Bah, mistero. Comunque sia, se vi procurate un pad buono o riuscite a procurarvi l'adattatore per usare quello del SNES, fateci un pensierino.

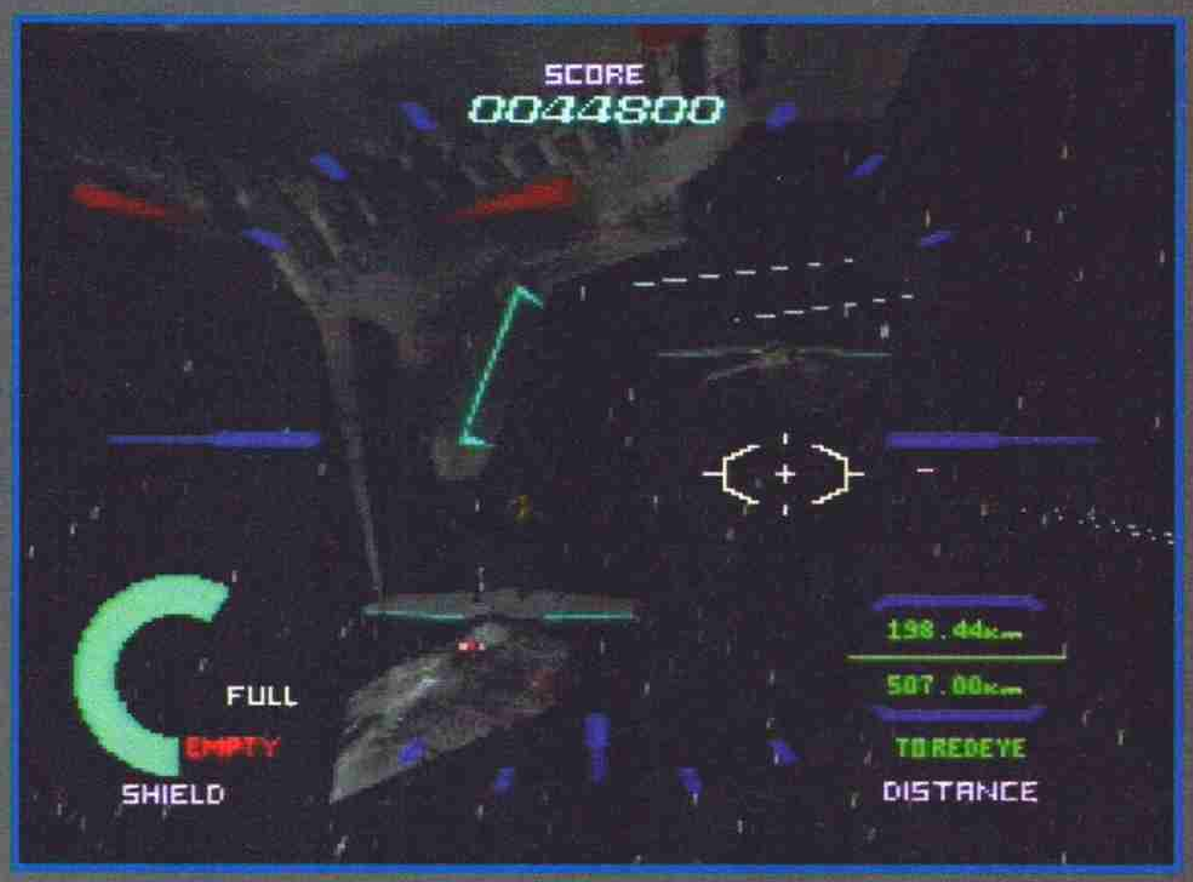
la rispetto all'originale.
Un aspetto positivo di questa produzione è infatti la giocabilità,

ANDREA

**Se vi dovesse capitare di trovarvi a seguire una partita di Starblade, non potreste fare a meno di esprimere due considerazioni fondamentali: 1) "Questo gioco è assolutamente incredibile!"; 2) "Quello che sta giocando è paraplegico!". Provando poi a immergervi di persona in questa spettacolare avventura spaziale, vi rendereste conto del fatto che entrambe le considerazioni non sono totalmente veritiere: il problema sta - come al solito - nel joypad, quell'orrida opera che rischia di guastare tutti i giochi per 3DO (ne è un esempio Demolition Man, recensito in questo stesso numero). L'impossibilità di muoversi in diagonale comporta una fondamentale difficoltà nel controllo della torretta di fuoco, rendendo il tutto frustrante. In compenso, il fatto di avere lasciato al giocatore il solo compito di sparare ha reso fattibile un gioco che altrimenti sarebbe stato poco giocabile e troppo complesso.
Incredibile come un piccolo problema tecnico possa rovinare un gioco altrimenti ineccepibile.**

croce di questa categoria di giochi. Fortunatamente non è questo il caso di Starblade, che grazie ad alcuni elementi riesce a emergere dalla massa (non che il 3DO

bicca e flatulenta (si sa, i tuoni...); gli alieni di uno sconosciuto pianeta hanno appena deciso d'invadere la nostra amata Terra, giusto per svagarsi un po'. Purtroppo un improvviso sciopero dei controllori di volo li ha costretti a ripiegare sul piano B, ancora più terribile di quello A (ma c'era un piano A?), costruire la Morte Nera! Per problemi di copyright però hanno dovuto necessariamente ridipingere il loro satellite tutto tondo (che



originalone, almeno potevano farlo cubico, come quello dei Borg) di un bel rosso porpora (personalmente l'avrei fatto giallo con una bella fetta nera, così sembrava Pacman) e quindi ricoperlo di rocce, "così non ci riconoscono" ha aggiunto qualcuno. Adesso mi dovete spiegare come facevamo a non riconoscere un pianeta grosso come Marte che si muove allegramente per il sistema solare... Infatti gli umani, che non sono certo scemi come gli alieni (almeno non del tutto), si accorgono dello stupido trucchetto e mandano all'attacco lo Starblade, un caccia monoposto ultrapotente! In tutta sincerità non è che l'idea d'infiltrarmi in mezzo a orde di astronavi giganteschi, attaccato da ogni lato, mi alletti più di tanto, anzi mi chiedo perché devo combattere tutto solo. Ma forse ho capito, un caccia ha molte più possibilità di avvicinarsi al pianeta nemico e quindi eliminarlo colpendo il solito megareattore... Sarà, ma ho una strana sensazione di deja vu.
Il piano è molto semplice: 1) Passare indenni attraverso la flotta nemica, 2) Avvicinarsi al pianeta e nel frattempo eliminare il maggior numero di navicelle aliene (anche perché se non lo fate voi a loro, loro lo fanno a voi), 3)

late le mani! Qui a Milano c'è una temperatura che definire polare è poco, ancora qualche minuto e le dita si trasformeranno in Calippi).
Prima però di proseguire è mio dovere parlarvi della splendida trama di gioco, un concentrato di originalità e simpatiche gag... Ok, l'avrete capito, la trama è il solito polpettone fantascientifico da latte alle ginocchia, sarà quindi il caso di rivitalizzarla un po' (tanto).
Era una notte buia, tempestosa, neb-

NEWEL
computers e videogames

6 linee per ordinare
tel. (02) 33000036

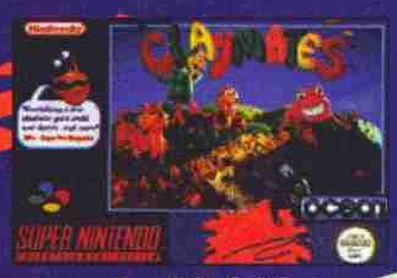
20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

L. 39.000

L. 49.000

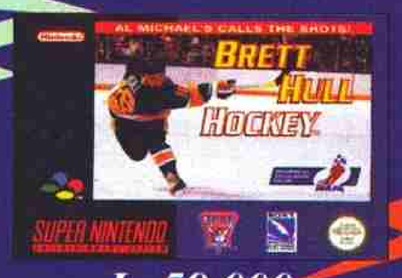
L. 49.000

L. 59.000



L. 59.000

L. 59.000



L. 59.000

L.69.000

L. 69.000

L. 69.000

NOVITÀ SUPERNINTENDO

		OFFERTA
PITFALL		
DEATH & RETURN OF SUPERMAN	L.	119.000
BIKER MICE FROM MARS	L.	129.000
SIDE POCKET (BILIARDO)	L.	119.000
NHL HOCKEY '95	L.	119.000
JELLY BOY	L.	119.000
MANCHESTER UNITED	L.	119.000
THEME PARK	L.	119.000
SAMURAI SHOWDOWN	L.	139.000
WOLWERINE	L.	139.000
HIGHTY MAX	L.	69.000
THE PAGE MASTER		NOVITÀ
DRAGON BALL Z 3	L.	139.000

"JOYPAD PROFESSIONAL"
OFFERTA L. 29.000

INTERFACCIA "PROGRAMMING"
PER JOYPAD L. 29.000

INTERFACCIA 5 JOYPAD
PER SNES L. 59.000

NOVITÀ - NOVITÀ - NOVITÀ - NOVITÀ

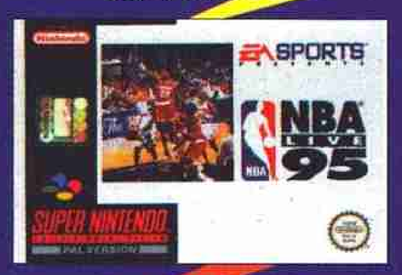
3DO SYSTEM + GIOCO	L.890.000
SEGA SATURN 32 BIT	OFFERTA
SONY PLAYSTATION	DISPONIBILE

L. 79.000

L.79.000

OFFERTA

L.99.000

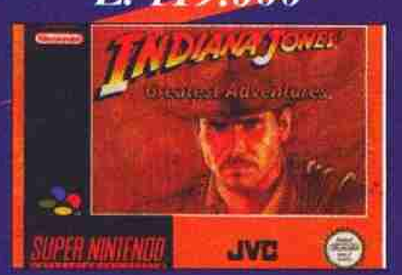


L. 119.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 129.000



L. 139.000

L. 139.000

OFFERTA

OFFERTA

L. 39.000

L. 59.000

L. 69.000

OFFERTA

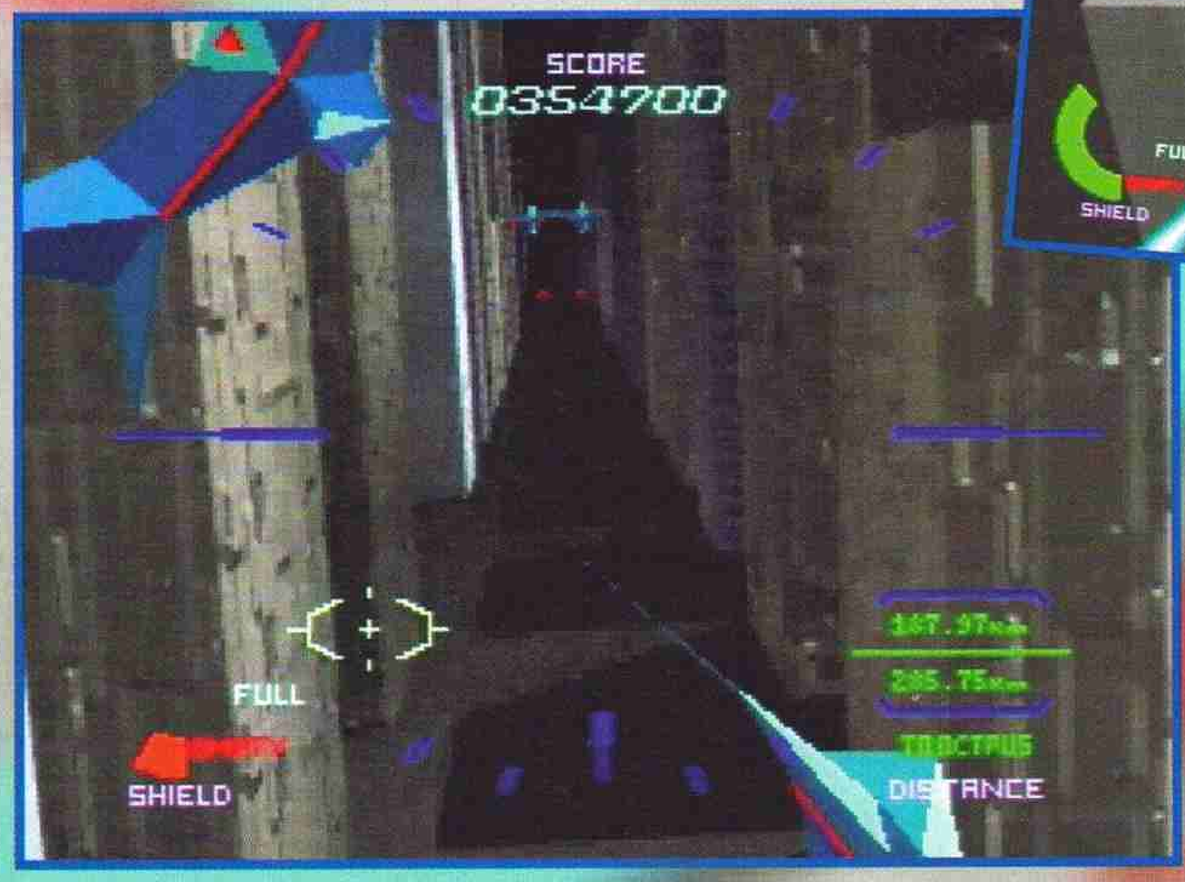
DISPONIBILE

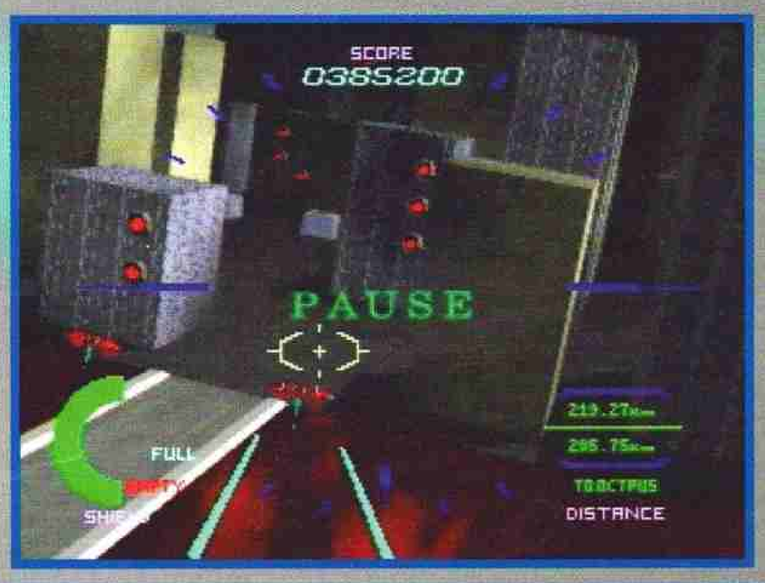
L. 129.000

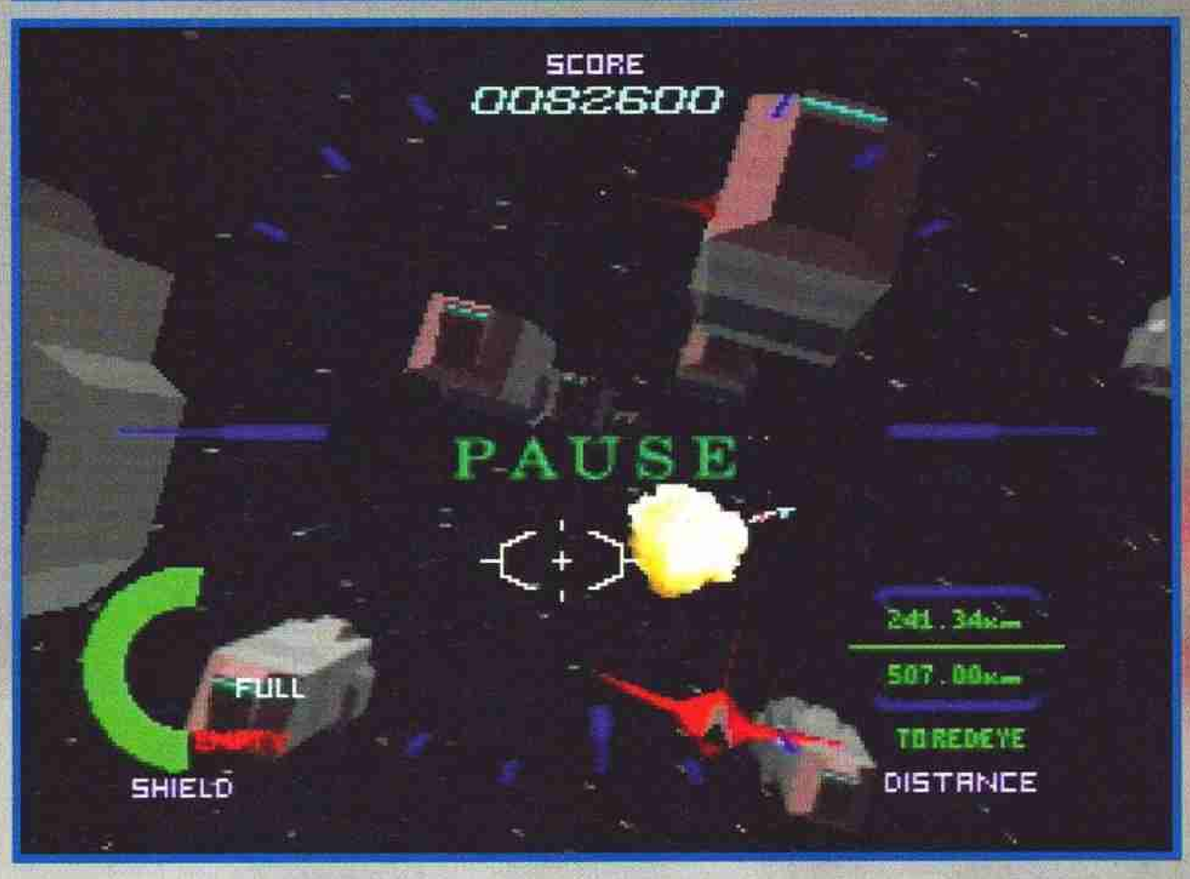
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

Volare sulla superficie della "Morte Rossa", stando attenti alle imboscate nei canyon, 4) Attaccare e possibilmente distruggere l'Octopus (una

specie di reattore cattivo, MOLTO cattivo), 5) Andare avanti e sopravvivere.
Ok, prima che le dita mi si spezzino per il freddo (cosa molto probabile) o che Alex me le spezzi per il ritardo (ne dubito, anche perché se mi spezza le dita voglio vedere come scrivo... Ora che ci penso, non sarà proprio questo il suo scopo?), vi dirò cosa ne penso di questo gioco, sempre che la cosa v'interessi.
Inizialmente sono rimasto abbastanza perplesso, tutto sommato si tratta di un banale shoot 'em up visto in soggettiva con una grafica notevole, però questi non sono certo elementi sufficienti per tenere un giocatore attaccato allo schermo per mesi, anzi. Fortunatamente la giocabilità si mantiene su valori medio alti, complice soprattutto una buona linea di difficoltà che non vi mette mai nella situazione di dover dire "è impossibile andare oltre". Ciò che purtroppo limita

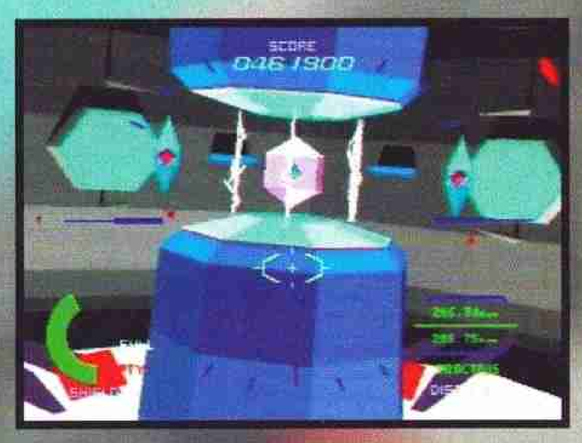






Playstation (anzi, sarebbe meglio dire, non ci resta che aspettare il Playstation, dato che ne siamo ancora sprovvisti, vero Al?)(Già, a questo proposito vorrei ufficialmente annunciare che il buon TMB sacrificherà il suo prossimo pagamento - peraltro cospicuo, considerando il miglioramento nello scrivere - per l'acquisto di una Playstation per la redazione. Grazie, TMB. NdAlex).

TMB



so vi mette nella condizione di non poter controbattere il fuoco nemico, proprio perché il joypad non va dove vorreste mandarlo voi (in tutti i sensi). A quando un joypad/joystick decente per il 3DO? Speriamo presto, anche perché sarebbe ora!
Tutto sommato un buon gioco quindi, anche se il problema del joypad non è da prendere sotto gamba. A questo punto non ci resta che aspettare la versione per questo Starblade è il solito joypad del 3DO, uno dei peggiori mai concepiti! Infatti dopo pochi minuti non solo vi verranno i crampi alle mani, ma maledirete le diagonali (inesistenti) a vita... Questo spesso

3DO

GRAFICA +Stupenda	93
SONORO +Grandissimi effetti +Surround spettacolare	94
GIOCABILITA' +Divertente e impegnativo -Date il joypad alle capre	89
LONGEVITA' -Alla lunga ripetitivo	80
NAMCO	85

SPARKSTER

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

"Mamma, mamma, che cos'è?". "Un uccello? Un aereo? Superman?". Bang! Crash! Pierce, pierce! "No, Pierino, è Sparkster."

Ebbene sì, Sparkster, l'opossum (?) con la penale d'assicurazione più alta di tutto il mondo dei videogiochi è arrivato anche su SNES. In effetti l'armatura che porta, più che al lignaggio da cavaliere o alla difesa dai colpi nemici, ho realizzato, gli serve più come protezione quando si lancia con il jetpack rimbalzando come una trottola tra nemici, muri e quanto di più duro possiate immaginare. Ma bando alle ciance, ricordate senz'altro quel Rocket Knight Adventure uscito ormai un po' di tempo fa su Megadrive: si trattava della prima apparizione di Sparkster e riscosse, in particolare presso il sottoscritto, un notevole successo grazie allo stile medieval-tecnologico, alla dinamicità di un personaggio come Sparkster, che poteva svolazzare per tutto lo schermo, e agli schemi di un platform particolarmente ben riusciti.
Se non lo ricordate avrete però

presente, il suo seguito, la versione di Sparkster per Megadrive, visto che è uscita un paio di mesetti fa: a dire il vero non è riuscita a replicare il successo del primo episodio, forse perché non aveva grosse novità rispetto a Rocket Knight, forse perché un po' meno bilanciato come schemi.
A questo punto vi chiederete se fosse il caso di dedicargli questa ennesima recensione, ma vi faccio notare che la versione SNES del primo Rocket Knight non è mai stata pubblicata e questo Sparkster per SNES non è semplicemente la conversione della corrispondente versione Megadrive, ma dovrebbe essere un "summa" dei precedenti, e infatti differisce non poco da quello che abbiamo visto per Megadrive qualche mese fa.
Trama è protagonisti sono comunque sempre gli stessi. C'è Sparkster, l'ultimo di una nobile casta di cavalieri, i Rocket Knight, cavaliere senza macchia e senza paura, anche se con qualche ammaccatura. La principale caratteristica dei Rocket Knight è, oltre all'armatura splendente e alla spada, il razzo-missile che si portano sulle spalle. Definirlo Jetpack è un po' troppo, visto che non si può controllare, ma semplice-

mente caricarlo e spararsi in una direzione alla massima velocità. Anche se non è controllabile e buona parte delle volte finisce per rimbalzare contro muri & co. diventa, accoppiato alla spada sguainata, decisamente veloce e

devastante, sfasciando quasi tutto sul suo cammino. Nella versione SNES, poi, sono state aggiunte, tramite i pulsanti L e R delle simpatiche piroette con la spada che vi forniscono qualche scelta in più. Sparkster non è il solo abitante di questo strano mondo fantasy-tecnologico: c'è il suo arci-nemico Axle Gear anche lui un Rocket Knight, anche se ben poco si sa del suo passato e dei motivi del suo rancore (si narra comunque che fosse uno dei più facoltosi imprenditori del paese: ramo vetrerie e assicurazioni), questi passa buona parte del suo tempo a rapire Principesse e progettare macchine da guerra da lanciare su Sparkster (non molto fantasioso ma diligente, come cattivo).

Quello che cambia sono i livelli e i nemici che il nostro Sparkster dovrà affrontare per liberarla, completamente riveduti rispetto sia alla controparte Megadrive che al primo Rocket Knight.

A parte un paio di piroette che ampliano un po' il repertorio di "mosse" di Sparkster, quello che salta all'occhio è la cura al dettaglio grafico che la Konami ha riservato alla versione SNES. Lo stile grafico è sempre quello, con un sacco di buffi e originali nemici, ma le animazioni sono molto belle: Sparkster ha un'aria baldanzosa e bella

convinta, i fondali sono molto più belli di quelli della versione Megadrive e i programmatori hanno sfoderato una quantità di effetti come il riflesso di Sparkster sull'acqua, o mostroni con arti "ruotanti" tipici del SNES che, anche se non sono il massimo dell'originalità, fanno la loro bella presenza.

Anche i vari livelli, è evidente, sono stati progettati con cura: sono fatti apposta per il nostro Sparkster che può appendersi e scivolare con la coda tra un appiglio e l'altro o spararsi rimbalzando tra i corridoi di labirinti sotterranei o percorrerli a tutta velocità.

E sono anche particolarmente vari, anche se un po' monotematici: c'è il livello in cui, appunto, dobbiamo saltare da un appiglio all'altro, il livello in cui cavalchiamo degli enormi struzzi meccanici, etc.

Tra l'altro, non mi stancherò mai di ripeterlo, mi piace particolarmente l'ambientazione fantasy-meccanica-spiritosa del gioco, che dà l'opportunità ai programmatori di inserire nel gioco diversi, e divertenti, particolari come i soldati che, sul fondale, pedalano in gruppo per far funzionare chissà quale strano marchingegno, e di mettere una quantità di assurde macchine da guerra in mano al nemico, oltre naturalmente ai mostroni meccanici di fine livello.

Anche la difficoltà è ben bilanciata, con un sistema di password (il sistema di inserimento del codice di icone per il livello è quanto di più scomodo abbia mai visto, comunque) che oltre a salvare la vostra posizione registra anche il numero di vite rimaste: il gioco va quindi finito con le vite e i continue a disposizione.

Ricapitolando, quindi, si tratta di un gioco molto bello graficamente, con delle musiche tipicamente Famicomiane (tipiche della Konami, se avete presente Castlevania capirete quello che intendo) ma orecchiabili, bello scenario, mostriciattoli simpatici, un personaggio che fa qualcosa di più del salta e spara di molti platform, livelli interessanti e tutte le caratteristiche e i particolari di una produzione di successo.

Ma allora perché "solo" 91?

Mah, probabilmente perché, anche se ben realizzato, Sparkster non brilla molto per originalità, quasi tutto nel gioco sa di già visto, e in parte anche perché la naturale dinamicità del nostro opossum è repressa da una certa schematicità dei livelli (se avete capito quest'ultima affermazione meritate un premio, ma vi sarà più chiara, probabilmente, se proverete a fare una partitina), ciò non toglie che si tratti sempre di un gran gioco e che io continui a preferirlo a giochi tipo Sonic o, tanto per dirne una, ai platform "fatti con lo stampino" della Sunsoft.

Stefano Giorgi

TMB

Non male, dopo il deludente seguito per Megadrive, ci voleva proprio una bella versione per SuperNES che incorporasse il meglio dei due episodi. Il gioco è ben programmato con delle trovate spesso divertenti e originali, forse si poteva sperare meglio dal lato della giocabilità, ma non ci si può lamentare più di tanto - anzi. Insomma un titolo più che valido, soprattutto se vi era piaciuta la versione Megadrive.

SUPER NINTENDO

GRAFICA +Divertenti tutti gli sprite. +Un paio di tocchi di classe.	94
SONORO +Tipicamente Konami.	90
GIOCABILITA' +Sparkster, col suo jetpack... +...è uno dei personaggi più giocabili.	92
LONGEVITA' +Difficoltà bilanciata. -Livelli un po' schematici.	89
KONAMI	91

SYNDICATE

87

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Mmh, vediamo un po', un bel giochino istruttivo: nei panni di un gruppo di agenti speciali dovete lavorare per affermare la supremazia di una banda mafiosa. Belle cose...

I cattivi hanno più fascino. Innegabile. Nessuno ha mai detto il contrario. Volete mettere a confronto il grande Darth Vader, due metri di cattiveria, mantellone nero e poteri immensi, con Luke "Babbione" Skywalker? La malavita organizzata, in ogni caso, non rientra esattamente nella cerchia di cattivi affascinanti, né tantomeno simpatici. Eppure è proprio lei la protagonista di Syndicate. A rendere questa scelta un po' meno discutibile è l'ambientazione del gioco: un cyberpunk di quelli pesanti, con un sacco di metallo (nel senso di protesi artificiali), tizi morti in mezzo alla strada e una visione deviata della legge.

Bando ai moralismi, comunque, cos'è Syndicate? Probabilmente molti di voi avranno già sentito parlare dell'acclamatissima versione per PC, ma per i pochi disinformati vale la pena di riassumere un attimo il discorso. Siamo nel futuro, come avrete probabilmente capito, ma non troppo lontani da oggi. Potremmo essere nel 2020 (rifacendoci a Gibson), o più probabilmente a metà del 21° Secolo, ma quello che conta è che la società è finita veramente male. Ormai la delinquenza è arrivata a livelli tale da rendere la vita impossibile e l'impotenza delle forze dell'ordine ha reso la situazione ancora peggiore. Si è addirittura arrivati al livello di affidare alla malavita organizzata (ai Sindacati, appunto) l'amministrazione della giustizia. A commissionare i lavori per i Sindacati sono le grandi corporazioni, associazioni economiche dall'enorme potere, nelle cui mani si trova attualmente il controllo di buona parte del mondo. Ma le corporazioni, proprio perché basate sull'accumulo di potere e ricchezze ai danni degli altri, non possono certo convivere pacificamente, e alla dilagante delinquenza si aggiungono anche queste rivalità, dall'effetto spesso devastante (con implicazione di gruppi terroristi e simili amenità).

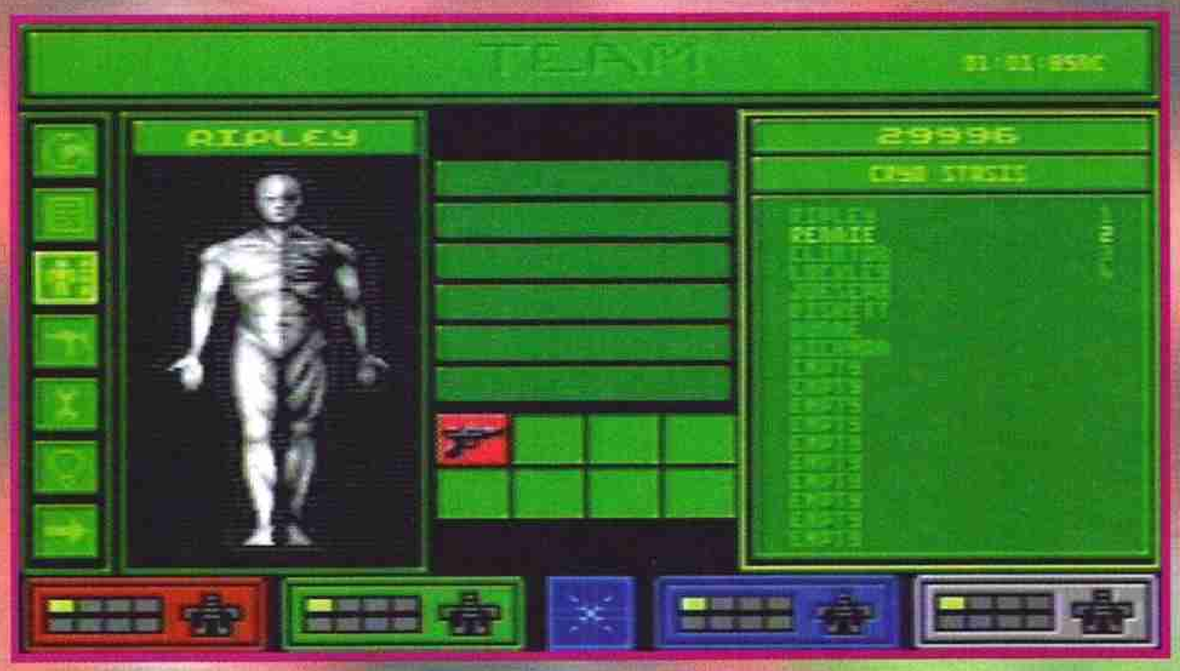
Ai giocatori (uno o due) spetta il ruolo di agenti speciali di un particolare Sindacato, con il compito risolvere le missioni che vengono loro commissionate di volta in volta. Si può trattare di recuperare persone rapite, eliminare androidi impazziti o, più semplicemente, fare sparire personaggi scomodi.

All'inizio di ogni missione è possibile decidere che squadra utilizzare e come equipaggiarla. Naturalmente viene prima spiegata la missione (il solito briefing), in modo da potere effettuare le scelte del caso. In particolare si tratta di scegliere i componenti del gruppo tra gli agenti disponibili, selezionare le loro armi ed equipaggiarli con eventuali parti meccaniche (cyborgizzarli). Inoltre è possibile destinare una parte dei propri fondi (30.000 crediti all'inizio, che crescono risolvendo le missioni) alla ricerca, per sviluppare armi ed equipaggiamento più efficienti.

Anche sul campo di battaglia (che

RAFFO

Questo simpatico giochino di camorristi era atteso da parecchio tempo; beh, per quello che ho potuto vedere e giocare, non è affatto male; la parte grafica è stata interamente rifatta rispetto alla versione PC, risultando molto più tondeggiante e nel complesso più curata (per MD - al confronto dell'altra è però meno definita).
Per il resto "Lè sempre i'stess", quindi a chi è piaciuta la versione per computer, sicuramente si intripperà anche con questa... per tutti quelli che invece la versione per computer non l'hanno vista, pazienza, tanto il cielo è sereno!



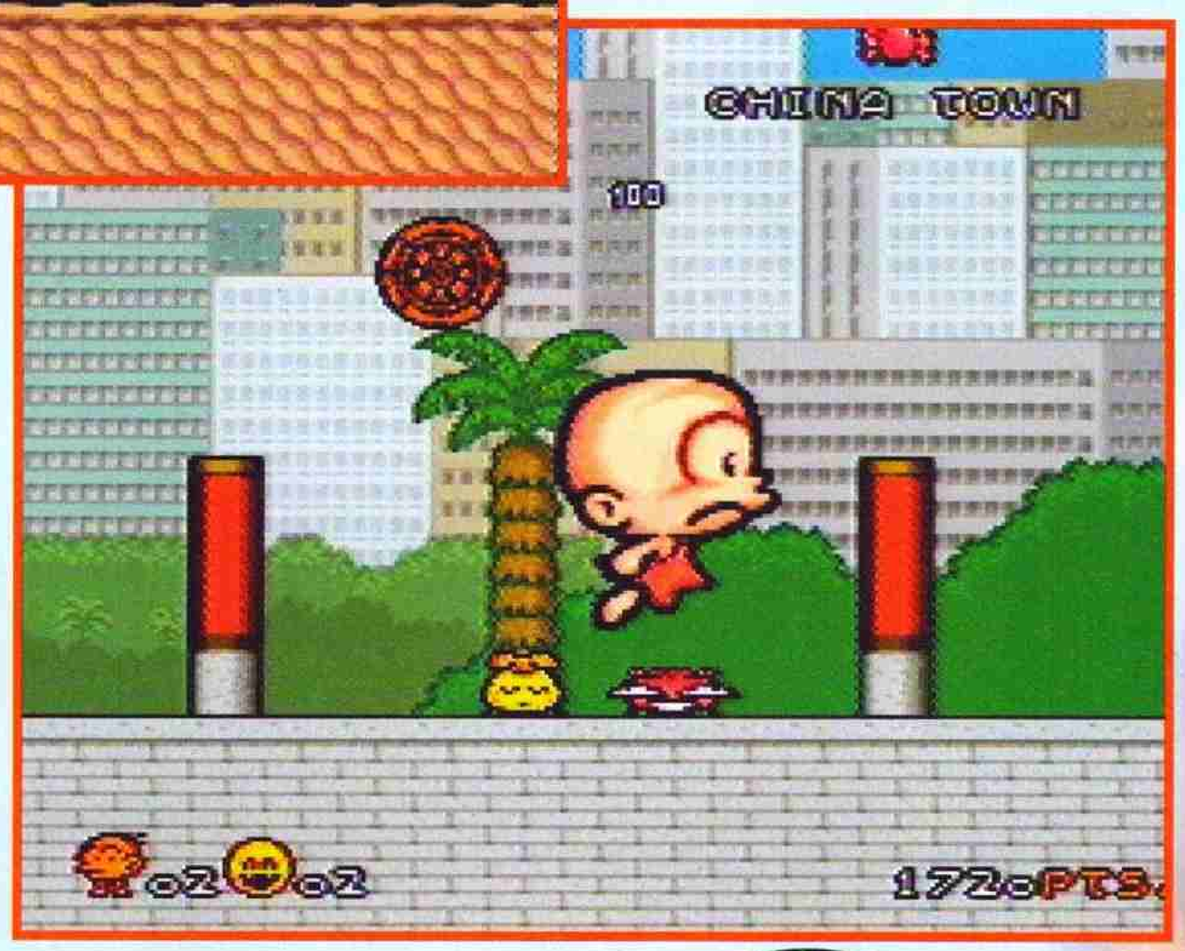
cui i propri personaggi vengono coperti da elementi del paesaggio. L'interfaccia di comando è comunque piuttosto comoda e immediata (non quando si utilizza un veicolo, comunque), il che evita di subire le frustrazioni che abitualmente si accompagnano a giochi di questo genere.
Syndicate è indubbiamente un grande gioco, sia per lo spessore che per la profondità dell'ambientazione che per l'ottimo sistema di gioco. Indubbiamente l'idea che sta alle spalle di questo titolo è originale, così come lo è il modo in cui è stato realizzato. Non mancano però alcuni punti negativi, che impediscono a Syndicate di raggiungere i livelli del proprio antenato su PC: la visione isometrica con oggetti che bloccano la visuale (ma questo era già presente anche su PC), una relativa lentezza del gioco, il minore dettaglio della grafica (sembra poco importante, ma l'atmosfera ne risente), un'interfaccia per ovvi motivi meno immediata. Coloro che hanno passato intere giornate attaccati a Syndicate su PC non sono rimasti entusiasti della versione per Mega Drive, ma il paragone in questo caso non è valido. Per coloro che non hanno invece visto la precedente versione si tratta comunque di un gioco di ottimo livello.

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + ben realizzata + atmosfera coinvolgente	86
SONORO + buoni gli effetti	85
GIOCABILITÀ + quasi immediato + non troppo difficile	86
LONGEVITÀ + grande coinvolgimento + molto articolato	90
BULLFROG/EA	87

giocatori	1
livelli	
livelli di difficoltà	

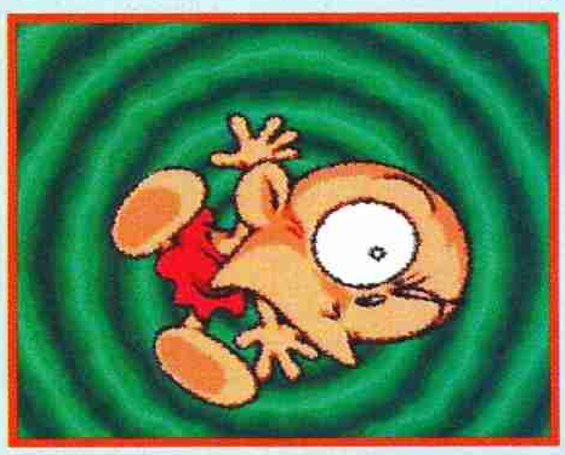
E' consuetudine che ogni console abbia la sua mascotte: il sedici bit Nintendo ha lo stranoto idraulico Mario, il Megadrive Sega ha il furbesco porcospino Sonic, ed il vecchio (ma mai dimenticato) Pc Engine ha Bonk (credo che si chiami così), il baby cavernicolo protagonista di questo gioco...



Eh, sì! E' proprio la ditta per eccellenza del software per Pc Engine, la mitica Hudson, che firma la conversione famicomiana di questo platform, vero e proprio stendardo ottobittiano della console NEC.
Già i possessori del gioiellino grigio targato Nintendo conoscevano quelli della Hudson per il mitico Super Adventure Island e sanno quindi che c'è da fidarsi. Debbo quindi confessare che, a parte uno scrolling (soprattutto in verticale) poco fluido e leggermente scattoso, il platform che ha furoreggiato tempo fa sulla console degli shoot 'em up è stato degnamente convertito. Preparatevi dunque a un gioco davvero fuori di testa...
In seguito a un cataclisma temporale non bene identificato si è verificata una certa confusione tra la nostra epoca e quella preistorica; praticamente un po' di dinosauri e mostrilli affini sono simpaticamente venuti a trovarci per respirare un po' di sano smog di fine ventesimo secolo. Il nostro BC Kid ha deciso di fare anche lui una capatina, per godersi gratuitamente una vacanzuccia futuristica e sconfiggere, nel frattempo, qualche cattivaccio lungo gli stage del gioco.
A proposito di questi ultimi, essi si presentano variamente articolati in schermi più o meno lunghi. La prospettiva è quella laterale a scorrimento orizzontale e spesso anche verticale.
Il nostro Bonk può correre, saltare - da solo o con l'ausilio di strani fiori animati -, arrampicarsi sulle pareti in stile Uomo Ragno (ma con l'aiuto delle sue poderose mascelle, anziché di particolari superpoteri) e, naturalmente, far fuori i nemici più disparati a suon di testate (mica è encefalicamente

dotato per nulla, no?).
Raccogliendo poi determinate caramelline, il baby cavernicolo potrà mutare le sue dimensioni e acquistare strani poteri. Mangiando la caramella blu, per esempio, Bonk diverrà enorme, e potrà addirittura lanciare la propria testa (ma dove le trovano i Giapponesi ?!?) come un boomerang per sfondare muri o altri ostacoli apparentemente insuperabili. La caramella rossa, invece, lo ridurrà mostruosamente di statura, trasformandolo in un lillipuziano dotato della capacità di lanciare insulti letali (credetemi, è proprio così). Con la caramella gialla, infine, Bonk tornerà normale. Beh, questa trovata delle dimensioni, aggiunge notevole simpatia e giocabilità ai soliti concept che caratterizzano un platform; e il fatto che potrete entrare in determinati cunicoli solo se sarete delle dimensioni opportune, rende Super BC Kid un gioco con un pizzico di "sfurniciamento" (= arrovellamento) cerebrale.
Ah, mi stavo scordando di dirvi che, se mangerete certe fette di carne disseminate qui e lì per gli stage, vi trasformerete in un baby cavernicolo versione infuriata e seminerete il panico tra i nemici.
Vi sono, inoltre, la solita miriade di passaggi segreti, quadri nascosti e anche stranissimi schermi bonus ai quali si può accedere raccogliendo dei piccoli tulipani. In quel caso, infatti, comparirà una specie di strambo elicottero che trasporterà il nostro eroe tra le nuvole dove, per esempio, si trasformerà in un granchio (ma tale trasformazione è possibile anche in alcuni istanti del gioco) e volerà come in uno shoot 'em up, sparando a delle monete per raccogliere energia e punti bonus; oppure si troverà catapultato in una labirintica piramide da cui dovrà trovare, entro un certo tempo limite, l'uscita; o anche, parteciperà a una strana partita di pallacanestro in cui... Beh, diciamo che il canestro non starà proprio fermo.
Come vi sarete finora resi personalmente conto, questo Super BC Kid è caratterizzato da un'atmosfera balorda, bizzarra e demenziale; a tal proposito non fanno eccezione neanche le ambientazioni dei vari schermi di gioco. Si comincia con una città orientale e un dirigibile sul quale si affronta a suon di testate il primo mostro di fine livello: un gigantesco drago robot. Poi è la volta di una strana abitazione, che visiterete per andare a finire in un bel bicchierozzo d'aranciata ed essere quindi risucchiati, attraverso una cannuccia, in nientepopodimenoche un dinosauro! Giunti lì dentro, tra succhi gastrici, batteri affamati, strani tipi di sanguisughe carnivore e altre rivoltanti creaturille, arriverete a scontrarvi con... Ma di questo passo vi rovino il gusto della scoperta del gioco, e quindi mi fermo subito.
Allora, tecnicamente parlando, Super BC Kid presenta dei commenti musicali godibilissimi e davvero azzeccati per un gioco del genere, una grafica pulita, anche se non coloratissima, e un'area di gioco soddisfacentemente vasta. Quindi, a parte quel sopraccitato difetto di una certa scattosità nello scrolling dello schermo quando quest'ultimo non si muove da sinistra a destra, quest'ultima fatica della Hudson va certamente presa nella dovuta considerazione. E parlo proprio con voi, platformaniaci nintendiani!
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa



SUPER NINTENDO

GRAFICA + pulita - scrolling non perfetto	89
SONORO + decisamente godibile	93
GIOCABILITÀ + divertente	90
LONGEVITÀ + spinge a finirlo	90
HUDSON SOFT	90

ELECTRIC DREAM s.a.s.

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLE, ACCESSORI
E VIDEOGAMES ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
VIA PIETRO MICHELI, 33 • 73100 LECCE
TEL. 0831/942352 • FAX 0831/315110
TEL. 0832/244465 • FAX 0832/247483 • CELL. 0337/824752

DONKEY KONG COUNTRY

L. 99.000

SUPER STREET FIGHTER II	L. 89.000
PERFECT ELEVEN	L. 99.000
MORTAL KOMBAT II	L. 74.000

e... SENSAZIONALE!!!

GAME BOY SMART CARD da 4 Mega Bite

PER S. PRO F.X

L. 149.000

IN OMAGGIO

UN JOYPAD A 6 TASTI PER OGNI CARTUCCIA ACQUISTATA

PREZZI IVA ESCLUSA • DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI • CERCANSI AGENTI PER ZONE LIBERE

ASTROCOMPUTER

ASTROCOMPUTER
HARDWARE & SOFTWARE

06/78.61.74

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

06/78.34.82.25

Vendita per corrispondenza • Distribuzione Capillare in tutta Italia
Spedizione Gratuita per chi acquista 2 giochi (escluse offerte)

Contattateci per Anteprime & Novità

Vendita all'ingrosso per negozianti

Vendita al dettaglio in sede

Arrivi settimanali da tutto il mondo

Il Mese dell'Offerta

Consolle

SUPER NES
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ 2 JOYPAD
+ MARIO ALL STAR
+ MARIO WORLD — 309.000

SUPER NES
+ 1 JOYPAD
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ DONKEY KONG COUNTRY — 309.000

GAME GEAR
+ M. KOMBAT II — 229.000

GAME GEAR
+ LION KING — 259.000

GAME BOY
+ M. KOMBAT II — 139.000

3DO
+ ROAD RUSH (o gioco a scelta)
+ MEGA RACE (o gioco a scelta)
+ DEMO — 899.000

MEGA DRIVE
+ M. KOMBAT II
+ 2 JOYPAD — TELEFONARE

MEGA DRIVE
+ S. STREET FIGHTER II
+ 2 JOYPAD — TELEFONARE

GAME BOY
+ MARIO 1
+ KEN SHIRO
+ GIOCO A SCELTA — 169.000

JAGUAR — 639.000

NEO-GEO
+ GIOCO — 1.089.000

NEO GEO CD
+ 2 JOYPAD
+ ART OF FIGHTING
+ ART OF FIGHTING II
+ SAMURAI SPIRIT
+ FATAL FURY SPECIAL
+ S. SIDEKICKS II
+ LAST RESORT — 1.550.000

SEGA SATURN
+ SCART
+ VIRTUA FIGHTER — 1.450.000

SONY PLAYSTATION — 1.499.000

Giochi

SUPER NES

POWER DRIVE	109.000
DONKEY KONG COUNTRY	125.000
PITFALL	129.000
LION KING	129.000
EARTH WORM JIM	129.000
PUNCH OUT	109.000
DEMON CREST	129.000
STREET RACER	109.000
DRAGON	119.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	129.000
FIFA INT . SOCCER	89.000
S. STREET FIGHTER II	125.000
MORTAL KOMBAT II	125.000

SUPER FAMICOM

FATAL FURY SPECIAL	119.000
SAMURAI SPIRIT	129.000
DRAGON BALL Z III	129.000
KIKI KAY KAY II	119.000
NBA JAM	99.000
PERFECT ELEVEN	TELEFONARE

MEGA DRIVE

DRAGON	109.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	109.000
S. STREET FIGHTER II	115.000
MORTAL KOMBAT II	105.000
FIFA SOCCER 95	105.000

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT II	49.000
LION KING	59.000

GAME BOY

MORTAL KOMBAT II	45.000

SEGA SATURN

GALE RASER	149.000
CLOCKWORK KNIGHT	129.000

SUPER NES

Super Game Boy	119.000
Rise of Robots	129.000
Sonic Blastman II	129.000
Batman & Robin	129.000
NHL 95	119.000
Justice League	129.000
Super Bases Loaded III	TELEFONARE
NCAA Basketball Final Four	TELEFONARE
Valkyrie	129.000
Skuljagger's Revenge	TELEFONARE
Stunt Race FX	129.000
The Simpsons: Virtual Bart	139.000
Great Circus Mistery	139.000
Bonk's	129.000
NFL 95	129.000
Clayfighter II	129.000
Dragon Tales	99.000
GP1 Part II	129.000
Jaguar XJ 220	125.000
King Arthur	TELEFONARE
Samurai ShoDown	135.000
Speedy Gonzales	125.000
True Lies	TELEFONARE
Mega Man X II	129.000
Mickey Mouse	129.000

JAGUAR

Dragon	129.000
Bubsy	TELEFONARE
Brett Hull Hockey	TELEFONARE
Club Drive	129.000
Doom	129.000
Dragon's Lair	TELEFONARE
Air Cars	119.000
Alien vs. Predator	129.000
Battle zone	129.000
Creature shock	129.000
Demolition man	129.000
Kasumi Ninja	129.000
Kick Off 3	129.000

GAME BOY

Power Rangers	45.000
NBA Jam	45.000
Mario Land I	35.000
Duck Tales II	35.000
Tom & Jerry	35.000
Little Mermaid	35.000
Pinball Dream's	35.000
Spiderman III	35.000
Double Dragon II	35.000
Asterix	35.000
Crash Dumnies	35.000
Jeep Jamboree	35.000
Jungle Book	35.000
Spot Cool	35.000
All Star Challenge II	35.000
Elite Soccer	35.000
Yogi Bear	35.000
Captain America	35.000
Indiana Jones	35.000
Tarzan	35.000
Robocop vs Terminator	35.000
Total Carnage	35.000
Spiderman Xmen	35.000
Lamborghini	35.000
Ghostbusters II	35.000
North Star Ken	35.000
Goal	35.000
Tiny Toon	35.000
Top Gun II	35.000
Flinstones	35.000
Tetris	35.000
Kick Off	35.000
Looney Tunes	35.000
Tennis	35.000
Mickey's Chase	35.000
Simpsons II	35.000
Addam's Family II	35.000
Batman II	35.000
Ferrari	35.000
Football Int.	35.000

NEO GEO CD

Samurai Shodown	109.000
Samurai Shodown II	139.000
The King of Fighter 94	119.000
World Heroes II Jet	129.000
Blue's Journey	99.000
Magical Lord	99.000
King of Monsters II	99.000
Karnov's Revenge	139.000

3DO

Control Pad	89.000
Laser Gun	TELEFONARE
Crime Patrol	119.000
Need for Speed	119.000
Rock & Roll Racing	119.000
Cyberia	119.000
Gex	119.000
FIFA Int. Soccer	119.000
Super Street Fighter II	119.000
Guardian War	99.000
Mad Dog 2	109.000
Shock Wave	129.000
Microcosm	99.000
Road Rush	99.000
Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
Mega Race	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Lost Files of Sherlock Holmes	119.000
Kingdom: The Far Reaches	119.000
AD & D Slayer	119.000
Off-World Interceptor	129.000
Shadow: War of Succession	119.000
Space Pirates	119.000
Clayfighter II	109.000
Basketball	TELEFONARE
Dead Hunt	119.000
Dragons Lair II	TELEFONARE
Family Feud	TELEFONARE
FIFA Soccer 95	119.000
Jam it	119.000
PGA Tour Golf	TELEFONARE
Samurai Shodown	119.000

MEGA 32 X

Cosmic Carnage	129.000
Space Harrier	129.000
College Basketball	129.000
Cyber Drawl	129.000
Doom	129.000
Fahrenheit	129.000
Golf Magazine	129.000
Stars Wars	129.000
S. Motocross	129.000
Tempo	129.000
Virtua Racing	129.000

MEGA DRIVE

Pitfall	129.000
Syndicate	119.000
NBA Live 95	119.000
Wolverine	119.000
Justice League	129.000
Blackthorne	119.000
NCAA Basketball Final Four	119.000
The Shadow	129.000
The Flinstones: The Movie	129.000
FIFA Int. Soccer	89.000
Virtua Racing	119.000
Fatal Fury II	129.000
National Football	109.000
Lion King	119.000
Bonker's	99.000
NFL 95	TELEFONARE
Mickey Mouse	119.000
Power Rangers	119.000
E/A Tennis	119.000

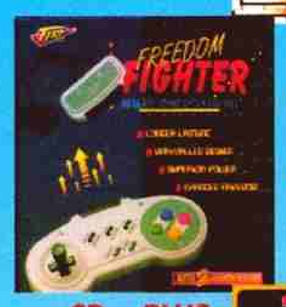
GAME GEAR

Indiana Jones	TELEFONARE
Spiderman	TELEFONARE
Hook	TELEFONARE
Robocop III	TELEFONARE
S. Monaco GP	TELEFONARE
Grendog	TELEFONARE
NBA Jam	49.000
Jungle Book	49.000
World Cup USA 94	49.000
GP Rider Moto	49.000
Simpsons	45.000
Chakan	45.000
Wimbledon	45.000
Sonic Caos	49.000
Power Rangers	TELEFONARE
NFL 95	TELEFONARE
Fatal Fury Special	69.000
Lion King	TELEFONARE
Samurai ShoDown	TELEFONARE

SPECIALE RIVENDITORI
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini!

Le Novità

NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) L. 39.000

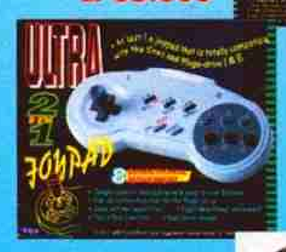


FREEDOM 2 Joy-pad Infrared. La coppia L. 79.000

CD + PLUS (Adattatore Universale Mega CD) L. 79.000

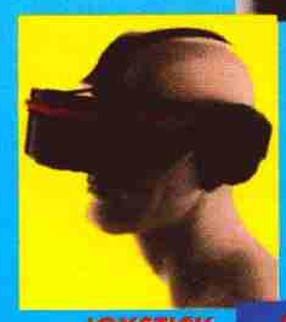
ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) L. 39.000

SIDEWINDER (Joystick 6 tasti per Mega Drive e Super Nes) L. 85.000



ULTRA 2 in 1 (Joy-pad 6 bottoni per Mega Drive e Super Nes) L. 39.000

MEGA 32X L. 349.000



VICTOR MAXX (casco realtà virtuale compatibile Super Nes & Mega Drive) L. 280.000

JOYSTICK (per Mega Drive, Super Nintendo, Amiga CD 32-bit) L. 49.000

SEGA SATURN + VIRTUA FIGHTER L. 1.450.000

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

92

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

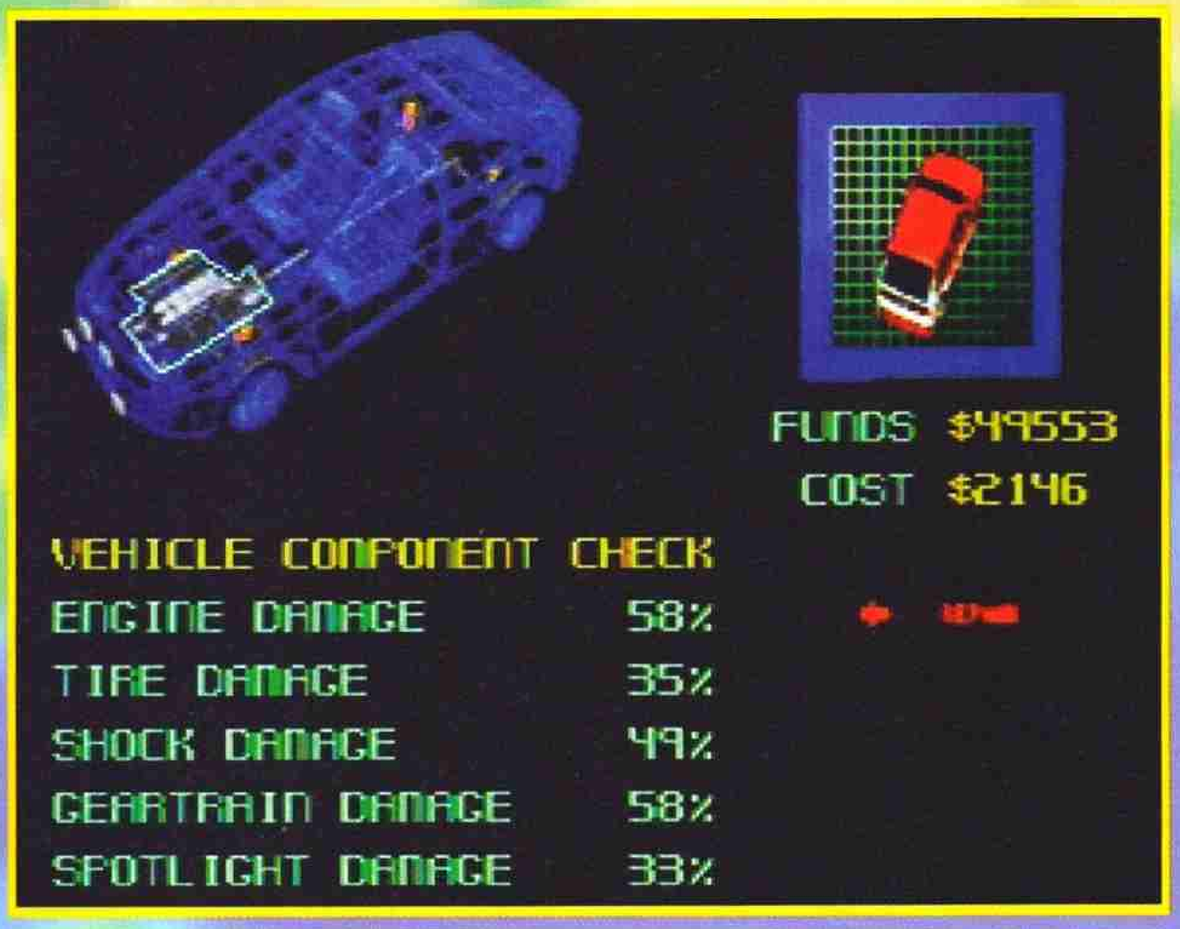
Se l'idea di guidare una macchina che non riesce a superare i 140 km/h non vi spaventa, fatevi avanti: Power Drive vi sta aspettando!

Il mio nome è Jack. Jack Driving. Voi mi conoscete di sicuro, anche se non lo sapete. Mi avete incontrato un sacco di volte, abbiamo anche lavorato insieme, fianco a fianco, ma probabilmente non vi ricorderete di me. Non è un problema. Nessuno si ricorda di me.
Sono un pilota. Anzi, sono IL pilota. Ho guidato un sacco nella mia vita, e nella maggior parte dei casi non ho neppure fatto in tempo a capire che cosa stavo guidando. In fondo, è il mio lavoro. Io sono quello che sta dietro ai vetri appannati delle macchine che appaiono sui vostri schermi. Sono quello che guida, per voi, automobili, moto, motoscafi, aerei, elicotteri, astronavi, monopattini nucleari e un sacco di altra roba. Cosa pensate, che basti qualche colpo di joy-pad per riuscire a tenere in strada uno di quei mostri? Credete davvero di essere voi a guidare per le strade di una città a 450 km/h? Beh, spiacente di deludervi: tutto quello che fate voi è dirmi dove andare, se accelerare o frenare, eventualmente a chi sparare. Sono io quello che guida. Sono io quello che sente il vento tra i capelli. Sono io quello che rischia ogni giorno la vita. E tutto questo per una misera pensione...
Una volta, ai vecchi tempi, almeno sapevi cosa aspettarti: la gente voleva macchine da corsa, di quelle vere, solide, su cui puoi fare affidamento. Voglio dire, non mi importa di finire fuori strada una volta su due, ho la pelle dura io. Quello che mi angoscia di più è finire dentro a qualche trappola di cui ignoro il funzionamento. Ho la patente A, B, C, D, E, quella galattica, quella interstellare, quella interdimensionale e quella extradimensionale. Posso guidare praticamente ogni cosa, eppure tutti i giorni ne inventano una nuova. L'altra settimana è arrivato un tipo, con una valigetta piena di soldi, e mi ha offerto un lavoro facile facile: "Oh, non ti preoccupare", mi ha detto, "è una cosa facile, un lavoro piccolo piccolo..."; sono finito su una MicroMachine. No, dico, rendetevi conto. Io, Jack Driving, su una MicroMachine... ma stiamo scherzando?
Ma questo è ancora niente, purtroppo. Il peggio è successo ieri. Stavo bevendo tranquillamente al solito bar, in uno degli angoli più sperduti del cyber-spazio (tanto sanno tutti come rintracciarmi), quando arriva questo tipo. Jeans, T-shirt, scarpe da tennis, barba sfatta, sigaretta in bocca. Mi offre un lavoro: "Ti avverto però: è un lavoro duro...". "Bene", gli rispondo, "mi piacciono i lavori duri.

Che razza di bolide dovrei guidare? Un'astronave? Ti devo avvertire però: se la velocità è superiore al triplo di quella della luce, voglio il doppio. Sai com'è, l'assicurazione vuole un aumento in questi casi". Il tipo abbassa lo sguardo: "No, no, guarda, di questo non devi proprio preoccuparti. Ecco, puoi scegliere tu quale macchina guidare. Le due a disposizione sono parcheggiate appena qui fuori". A questo punto mi alzo e vado verso l'uscita, accompagnato dal mio cliente. Fuori, appena nascoste da due catorci, intravedo l'ultimo modello della Ferrari e l'ultimo della Porsche. Buone macchine; ho

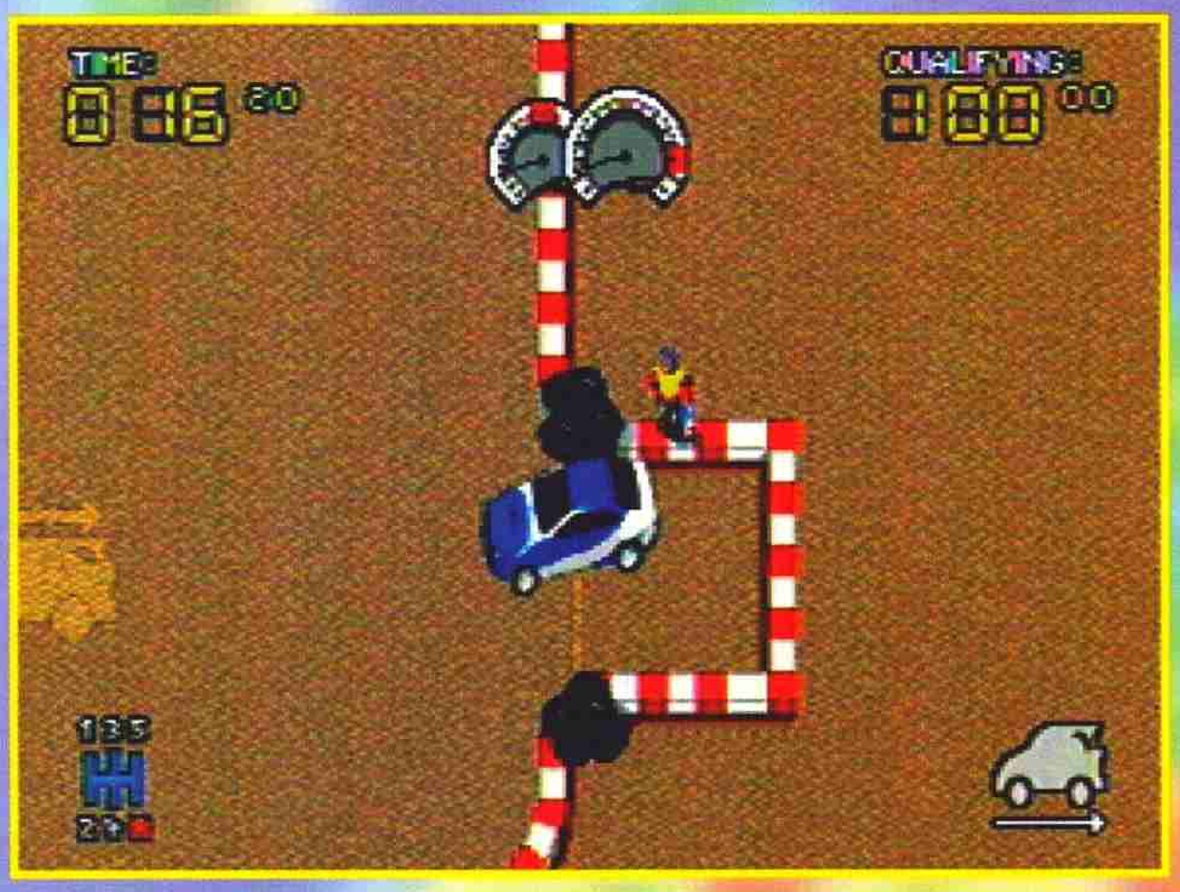
POWER DRIVE

guidato di meglio ma bisogna accontentarsi, penso tra me e me. In quello stesso momento le due macchine partono a tutta velocità, lasciando solo un'impronta di gomma calda. "Ehi, uomo: ti stanno fregando le macchine...", dico al mio cliente, ma in quello stesso momento una terribile verità si fa strada nella mia mente. Mi volto lentamente verso la strada e guardo ancora. "Beh, in fondo bisogna provare di tutto nella vita", sussurro rassegnato. "Penso che prenderò la Mini; la Cinquecento non mi è mai piaciuta..."
Ebbene sì, cari lettori, anche queste sono cose che capitano, imprevisti del mestiere; non si può sempre pretendere di avere per le mani macchine con motori a propulsione nucleare (nei casi peggiori), astronavi o mega-moto. Ma siamo poi così sicuri che questo sia un elemento negativo? Vincere una gara a bordo di una Ferrari è un conto, ma farcela con soltanto una Mini o una Cinquecento - per quanto truccate ed elaborate -, volete mettere la soddisfazione? Se pensate che così sia più facile, beh, vi sbagliate di grosso. In ogni caso, anche per gli inguaribili e incorreggibili appassionati di grosse cilindrate il problema non è grave come sembra: se Power Drive inizia, infatti, con soltanto una delle due utilitarie a disposizione, vincendo qualche gara si possono raccogliere abbastanza bigliettoni per passare a qualcosa di più serio. Ecco così che, quasi per miracolo, davanti ai vostri occhi si spalancano le portiere di una Renault Clio super-elaborata, di un'Opel Astra, di una Ford o di una Toyota Celica (non male, vero?). Certo, non siamo ancora al livello dei grandi bolidi, ma un po' di realismo non guasta. E poi, siamo seri: soltanto nei videogiochi si possono fare dei rally a bordo di macchine da corsa...



Appurato che Power Drive si distingue dagli altri propri simili per il tipo di automobili a disposizione dei giocatori, cos'altro contraddistingue questo gioco? Quali sono i pregi che gli hanno permesso di guadagnarsi un bel 92 come voto globale? Innanzitutto il gioco utilizza una classica visuale dall'alto, leggermente in prospettiva. Il sistema di guida può essere di tipo direzionale o rotazionale, a scelta del concorrente, mentre le marce sono rigorosamente automatiche (a eccezione della retromarcia, che viene inserita utilizzando il tasto 'C'). A rendere Power Drive davvero interessante concorrono diversi fattori che, globalmente, possono essere riassunti con un'unica frase: ricerca di realismo. Questa non esaurisce certo con la selezione di macchine a disposizione, ma prosegue anche influenzando il rendimento di ciascuna vettura in base alla propria usura; al quarto giro di una gara estenuante, ad esempio, è più che normale avere consumato gomme e motore, soprattutto se nella fretta è scappata qualche piccola botta contro gli ostacoli della pista, e questo rende sempre più difficile mantenere un buon controllo del proprio mezzo. Per non parlare dei costi di riparazione: sistemare dei danni seri può anche portare via il bottino di una sudata vittoria!
La competizione, valida per il titolo mondiale, ha inizio in aperta campagna, con i soliti ostacoli che la stessa natura offre per rendere più interessante un rally. Superata la prima serie di prove, comunque, ha inizio un lungo e tortuoso giro per il mondo, che vi porterà dalle strade ghiacciate e innevate del nord fino ai caldi e sabbiosi deserti. Se pensate che guidare una Mini su una normale strada sterrata sia una sfida, aspettate di mettere piede (pardon, ruota) sul ghiaccio...
Realismo, senso della competizione, possibilità di cambiare macchina, curiosità per i nuovi livelli, ottima giocabilità, grafica molto curata... tutto questo concorre a fare di Power Drive un titolo veramente caldo, consigliato a tutti gli appassionati del genere e non solo a loro. Il difetto (non potrebbe mancare, altrimenti avrebbe ricevuto un voto più alto)? I livelli non sono poi molti e, una volta finito il campionato con l'alloro intorno al collo, resta ben poco da fare. C'è sempre l'opzione a due giocatori, naturalmente, ma purtroppo non si tratta di uno split-screen, bensì di un avvicendamento ai comandi delle vetture. Con più piste e la possibilità di giocare in due contemporaneamente sarebbe stato davvero imperdibile...

Andrea Fattori



MEGA DRIVE

GRAFICA + ben definita + ottima fluidità	90
SONORO + discreti effetti	90
GIOCABILITÀ + prende subito + buon realismo	95
LONGEVITÀ + molto vario... - ... ma breve!	89
US GOLD	92

giocatori	1\2
livelli	-
livelli di difficoltà	3

Un gioco così divertente non poteva che essere targato Nintendo. In realtà però, chi sta dietro a questa folle corsa sui monocicli è un vecchio gruppo di programmatori per Amiga: quelli della DMA Design.

Di sicuro non vi ricorderete della DMA Design; forse la maggior parte di voi non ha mai posseduto un Amiga, o comunque, ai tempi, non lo aveva ancora; ma uno della vecchia guardia come me non può fare a meno di saltare anni luce indietro con la memoria, e ricordare (non senza una lacrimuccia di nostalgia) quel vecchissimo numero 3 di The Games Machine, datato novembre 1988, in cui c'era la recensione di Menace, primo gioco della DMA e primo shoot 'em up degno di tale nome per il famoso computer Commodore. Pensate un po' che prese una votazione di ben novantanove punti su cento (il primo 99% della storia assegnato a un gioco per Amiga) e oggi, se poteste vederlo, lo giudichereste quantomeno mediocre. Erano, comunque, altri tempi. Durante gli anni la DMA non stette a dormire, e pubblicò altri videogame sotto l'etichetta Psygnosis o in proprio (ricordo l'ideale seguito di Menace, Blood Money), e adesso, a distanza di circa sei anni dalla loro prima apparizione, rieccoli sul sedici bit targato Nintendo con un gioco spassosissimo quanto giocabile e giocabilissimo quanto spassoso.
Uniracers vi dà la possibilità di guidare un monociclo (uno di quegli affari con un sellino, due pedali e una ruota che, solitamente, sono guidati dagli equilibristi o dai clown) in una serie di circuiti (circa una ventina) in visuale laterale a scorrimento prevalentemente orizzontale, gareggiando contro il computer o, simultaneamente, contro un amico.

TMB

Ma che bello è questo Uniracers? Uno dei giochi più acidi e divertenti che abbia mai visto su SuperNes, qualcosa capace di farti uscire come un balcone! La velocità è semplicemente pazzesca e il divertimento non è da meno; alcune piste potrebbero farvi star male solo guardandole! Non parliamo poi del mitico sellino espressivo, è il primo gioco della storia in cui potrete vedere un monociclo eseguire delle acrobazie assurde per poi ricambiarvi con una specie di sorriso (lo so, sono malato, ma sono certo che almeno una volta mi ha sorriso! Però so anche che se continuo di questo passo, presto mi rinchiuderanno in uno stanzone tutto bianco e morbido).

ANDREA

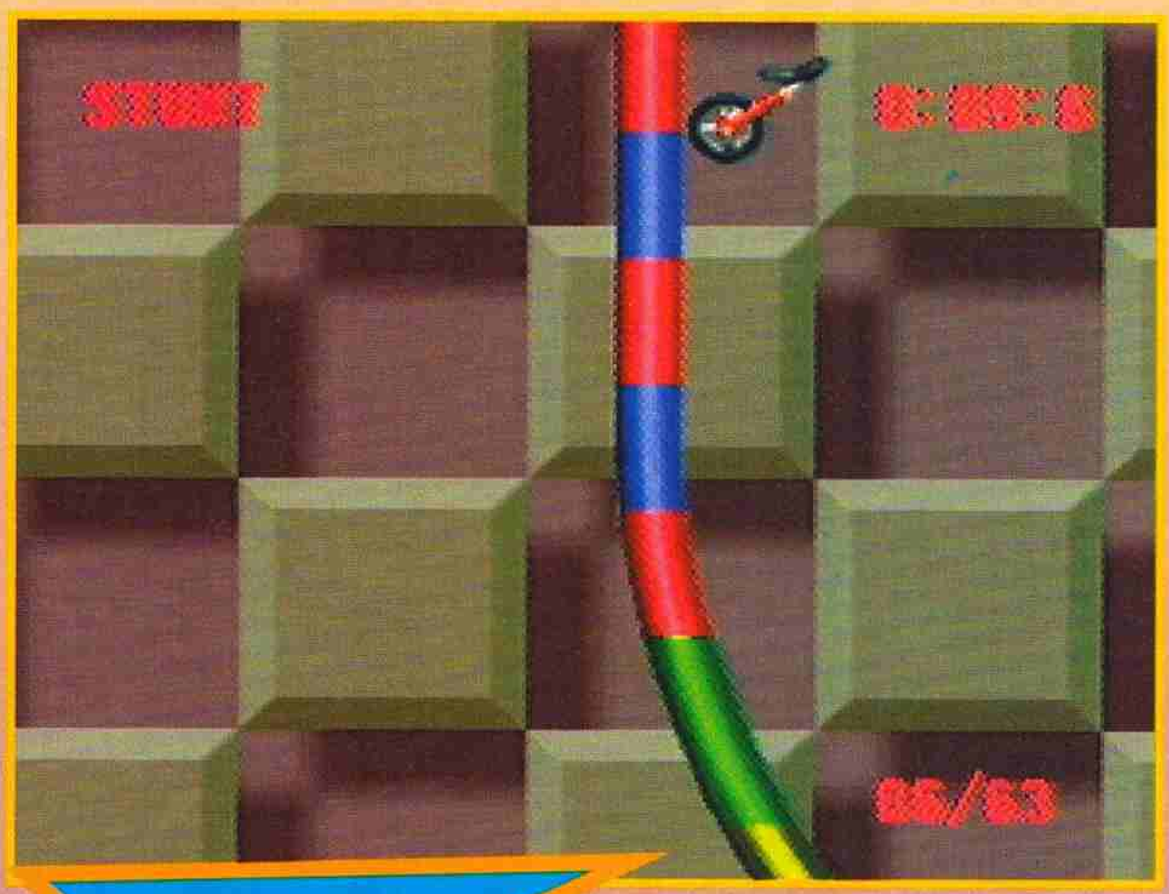
**Allora non è solo una mia impressione... Mi sembrava di essere finito in un racconto di Terry Pratchett, con i bauli che ti guardano con aria minacciosa. Quei dannati monocicli sorridono!
Il gioco è davvero fuori di testa, ed è la dimostrazione lampante che a volte basta poco per rendere originale un tema abusato come quello delle corse. Peccato che non tutti abbiano la capacità di cogliere questo "poco" in più!**

UNIRACERS

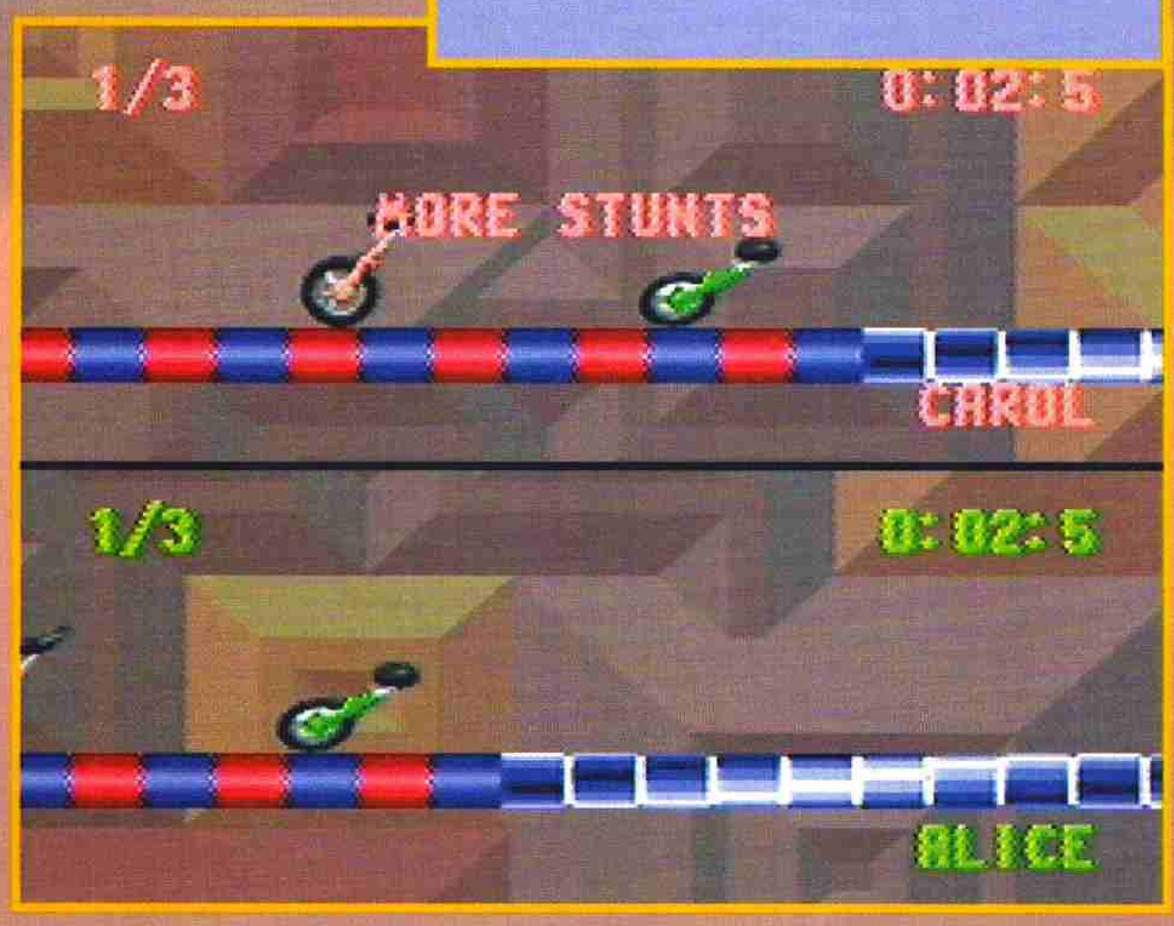
MA

Bene, dato che Alex ha insistito così tanto, beccatevi la mia opinione su Uniracers. Trattasi di gioco estremamente divertente, interessante e originale: è sì un gioco di corsa, ma realizzato in maniera parecchio inconsueta e fuori dagli schemi. L'azione è velocissima e anche abbastanza varia, il gioco risponde meravigliosamente ai comandi e finalmente sono state tirate fuori idee nuove (come il dover fare acrobazie per andare più veloci). Insomma, una gran bella cosa! Peccato solo che il pad del 3DO faccia così schifo... Meno male che con il SNES non lo dovete usare.

(di qui la giustificazione dei tre livelli di difficoltà che ho scritto nella scheda iniziale).
Ma come diavolo si farà a gareggiare con un monociclo, vi chiederete voi. La risposta è semplicissima: basterà dare la direzione col joypad e riuscire a prendere l'opportuna velocità. Questa riuscirete ad acquistarla facendo



I circuiti sono raggruppati cinque alla volta in quattro gironi (rispettivamente: il girone delle Lumache, quello delle Tartarughe, quello dei Ricci, e infine quello delle Rane), e dovrete affrontare ogni girone tre volte, vincendo prima il bronzo, poi l'argento e per ultimo l'oro



VF

Strano come un gioco così essenziale - sia come grafica che come concetto - possa diventare così intrigante. Forse è dovuto alla qualità della programmazione, alla cura scrupolosa che è stata dedicata ai particolari, che hanno reso Uniracers così particolare.

VIDEOLAND

VIDEOLAND SNC
VIA PECCHIO 2 - MILANO MM LORETO
TEL 02/29402806 - FAX 29525146

3DO PAL
MEGA RACE L.1.050.000
+ GIOCO + FIFA L. 1.160.000

SUPER NINTENDO L. 269.000
+ FIFA 309.000
+ ALL STAR + MARIO L. 329.000
+ DONKEY KONG 379.000

NEO GEO CD L. 1.050.000
+ 4 GIOCHI L. 1.399.000
+ 8 GIOCHI L. 1.599.000

CDX 32 L. 449.000 EURO
+ GIOCO 569.000
MEGA CD + 9 GIOCHI L. 599.000

SATURN + GIOCO
1.399.000

Super Nes
Power Instinct
Wild Guns
Brandish
Justice League
Lupin III
Joe & Mac III
Biker Mice
Cannon Fodder
Demon's Blazon
Manchester United Soccer
Pagemaster
Uniracers
Wolverine
Black Hawk
Michael Jordan

Megadrive
Road Rash III
Ristar
Bloodshot
Cannon Fodder
Pitfall II
Viewpoint
Theme Park
The Smurfs
Syndacate
32X
Tee Off
Metal Head
Cosmic Carnage

Street Racer
Nba Jam
Motocross
Super Afterburner
Mortal Kombat

Saturn
Chinese Detective
Clockwork Knight
Gale Racer
Virtua Fighter
Cotton II
Panzer Dragon
Victory Goal
Daytona Usa

3DO
Alone in the Dark
Another World
Slayer
Space Ace
Star Blade
Space Shuttle
heme Park
Return Fire
Flashback

Neo Geo CD
Samurai Showdown II
Double Dragon
King of Fighter 94

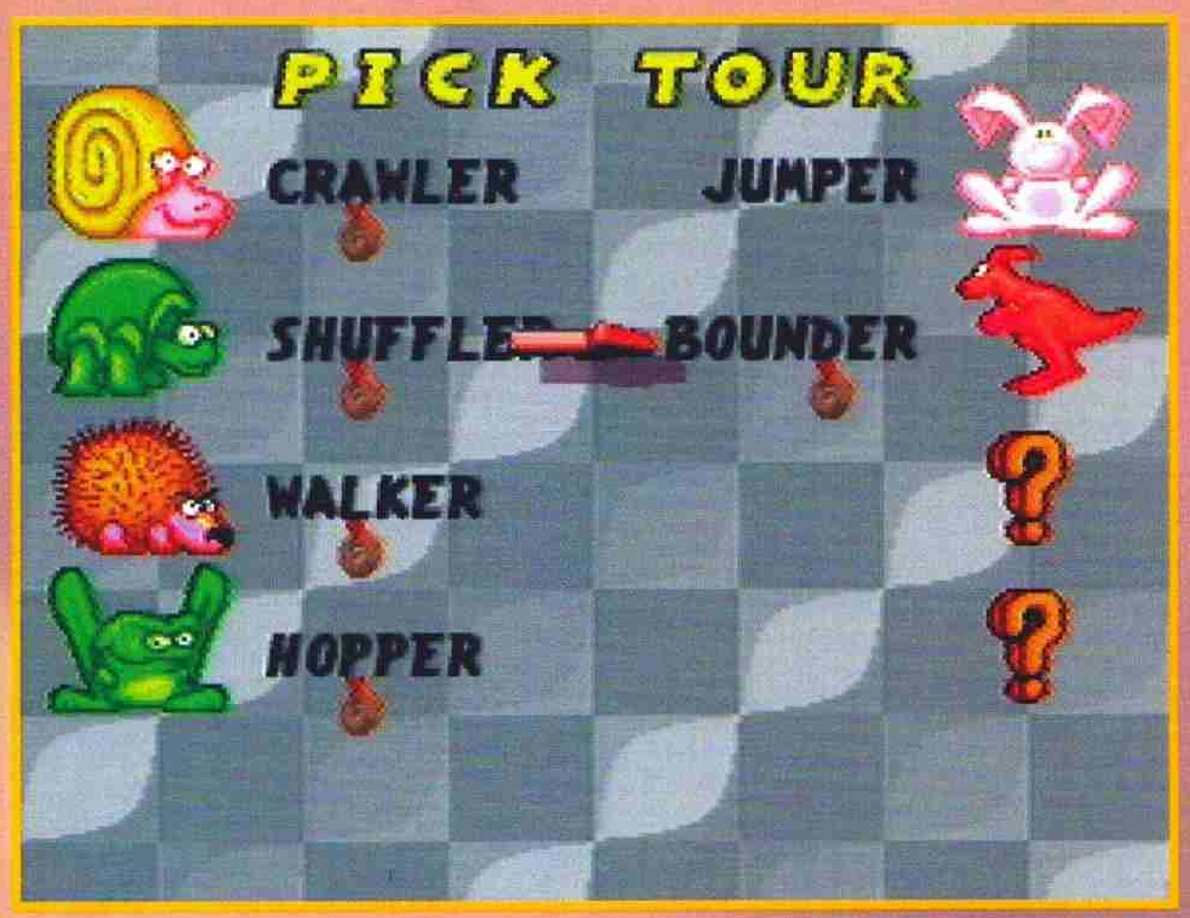
NOLEGGIO E VENDITA
SONY PLAYSTATION
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE
GAME GEAR
NEO GEO CD
MEGA CD
MEGA 32X
SATURN
3DO

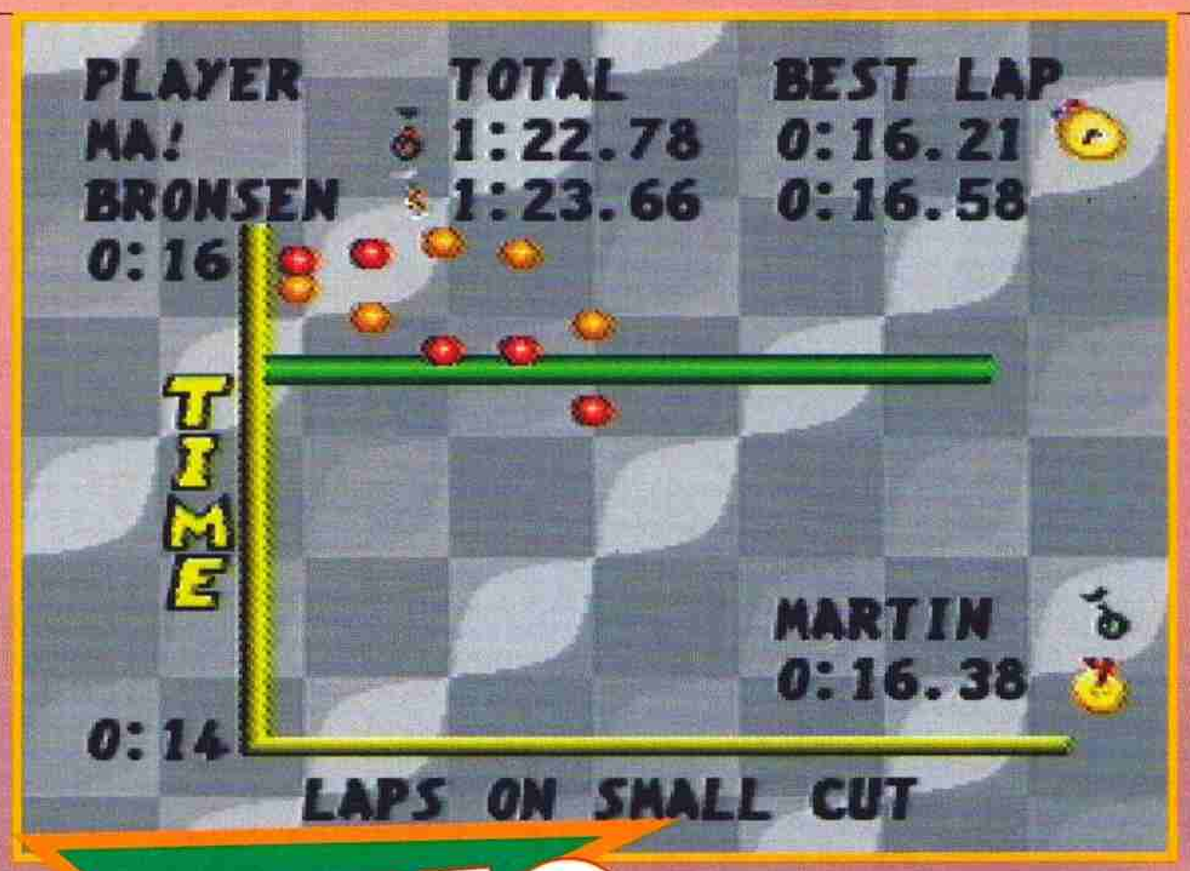
PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO:
VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS
VENDITA TELEFONIC A CON CARTA DI CREDITO

Offertissima Super Nes
1 Gioco L. 79.000
2 Giochi L. 99.000

Cool World
Hook
Inspector Gadget
Claymates
X-Kaliber
Soldiers of Fortune
Total carnage
Time Trax
Young Merlin
Tazmania
Lethal Weapon
Super Strike Eagle
Street Fighter II
Tom & Jerry
Pink Goes to Hollywood
Super James Pond
Super Ninja Boy
Super Back to the Future
World Heroes
Jacky Crush
Mortal Kombat
Contra III
Top Racer II
Super Swiv
Flying Hero
Super Valis IV
First Samurai
Joe & Mac II
Return of the Double Dragon
Power Athlete
Lemmings
Final Fight
The Flingstones
The Pirates of Dark Waters
Musya
Rugby
Rushing Beat
Alien VS Predator

OFFERTA DEL MESE
DONKEY KONG COUNTRY
USA E PAL 149.000





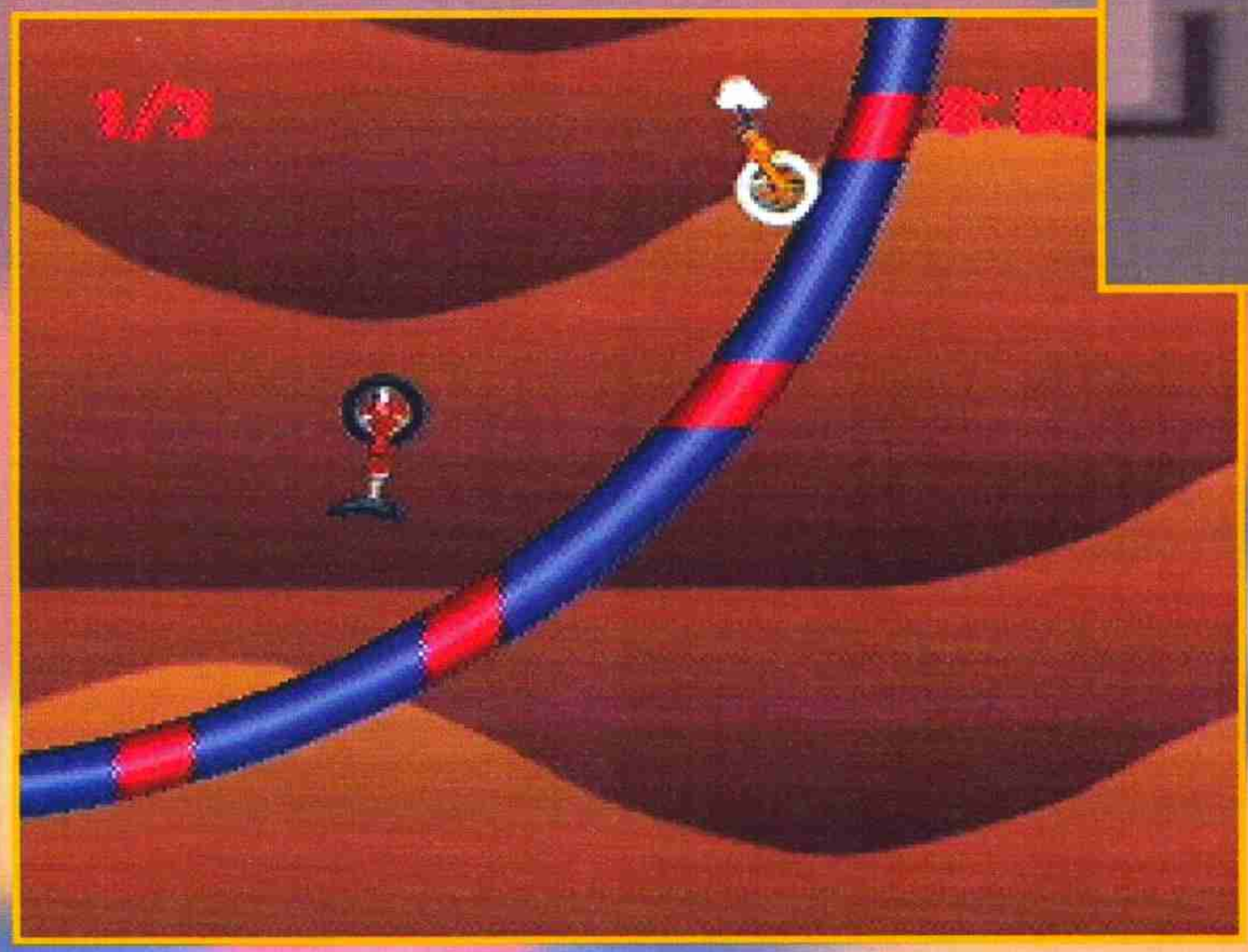
certe acrobazie durante la corsa, giravolte in aria e cose del genere, per intenderci. Vi saranno perfino dei circuiti dove il vostro unico scopo sarà quello di ottenere dei punti entro un certo tempo limite proprio facendo le acrobazie più strane, piuttosto complicate a descriversi. Le piste, poi, sono qualcosa di assolutamente fuori di testa. C'è di tutto, dai giri della morte a tratti spalmati di colla, da acceleratori a sezioni in cui turbinerete come foste in un vortice.

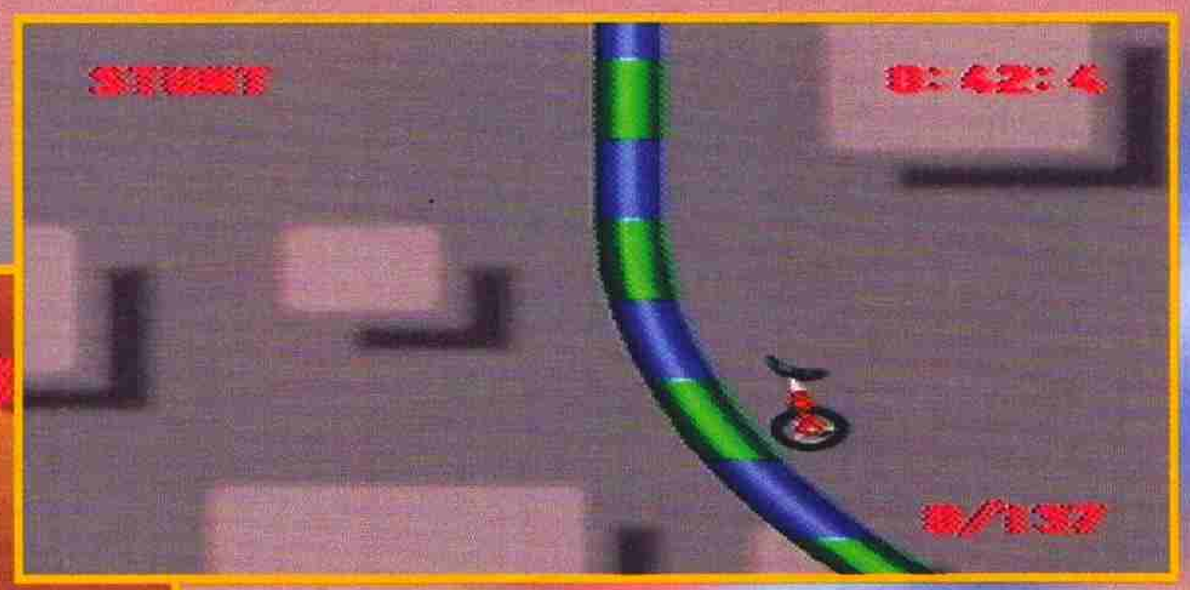
RAFFO

Mio Dio, certo che il BDM ne ha fatti di commenti in lingua zarra, ma come questo... A parte gli scherzi, questo gioco mi ha veramente intrippato un cifra, sia per la parte grafica (veramente una storia paura), che per la giocabilità che ti incolla al quel gran bel pezzo di televisore fino a quando il gioco è finito.
Giudizio pienamente positivo quindi, per un gioco che finalmente non ti butta brutto!

BDM

Ma che storiaccia è questo gioco? I sellini ti sorridono, ti guardano e si esaltano... Troppo bello. Spaziale. Ma il meglio viene quando iniziate a correre e schizzare per lo schermo cercando di superare quel beota di MAO, solito incapace cronico che riesce a perdere sistematicamente ogni volta che c'è una posta in palio. Così noi mangiamo, tanto paga lui...





Delle musichette in stile country rockeggiante e delle animazioni molto carine (i monocicli che sembrano vivere di vita propria quando esultano per la vittoria o si superano vicendevolmente durante la gara) aggiungono un'atmosfera unica e inimitabile a questo gioco, che risulta davvero una pietra preziosa nella serie dei videogiochi di corsa mai usciti su console.
Insomma, per farla breve, Uniracers è uno dei giochi più divertenti e giocabili che mi sia capitato di provare ultimamente: veloce, spassosissimo in due e molto, molto longevo.
Assolutamente da comprare.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +veloce e funzionale	93
SONORO +appropriato e frizzante	81
GIOCABILITÀ +alle stelle come non mai	96
LONGEVITÀ +il marchio parla da solo	94
NINTENDO	94

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

PER I TUOI ORDINI
TEL. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

3DO + Totale Eclipse	L.	859.000
3DO Euro Version		Telefona
Another World	L.	119.000
Demolition Man		Telefona
Fifa Int. Soccer	L.	119.000
Gex		Telefona
Guardian War		119.000
Lemmings		Telefona
Microcosm	L.	109.000
Mad Dog 2	L.	109.000
Rise of the Robot		Telefona
Road Rash	L.	129.000
Shadow	L.	99.000
Shock Wave	L.	119.000
Slayer	L.	119.000
Soccer Kid	L.	99.000
Star Control II	L.	119.000
Super Street Fighter	L.	129.000
Theme Park	L.	109.000
Total Eclipse	L.	119.000
VR Stalker	L.	99.000
Way of the Warrior	L.	119.000
Who Shot Jonny Rock	L.	99.000

ALTRI TITOLI IN ARRIVO TELEFONA

Neo Geo CD	L.	990.000
Aero Fighter	L.	109.000
Art of Fighting	L.	89.000
Art of Fighting 2	L.	99.000
Fatal Fury Special	L.	99.000
Last Resort	L.	99.000
Samurai Spirit	L.	99.000
Super Side Kicks 2	L.	99.000
The King of Fighter 94	L.	119.000

DISPONIBILI 30 TITOLI

Neo Geo	L.	449.000
Aero Fighter		Telefona
Agg. of Dark Kombat		Telefona
Super Side Kicks 2	L.	219.000
Top Hunter	L.	209.000
The King of Fighter 94		Telefona
Wind Jammers	L.	199.000
Jaguar	L.	549.000
Alien VS Predator	L.	129.000
Club Drive		Telefona
Crescent Galaxi	L.	99.000
Dragon		Telefona
Kajumi Ninja		Telefona
Raiden	L.	99.000
Tempest 2000	L.	129.000
Wolfenstein 3D	L.	129.000

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

DISPONIBILI PLAY STATION E SATURN

PREVIEW

MD/SNES

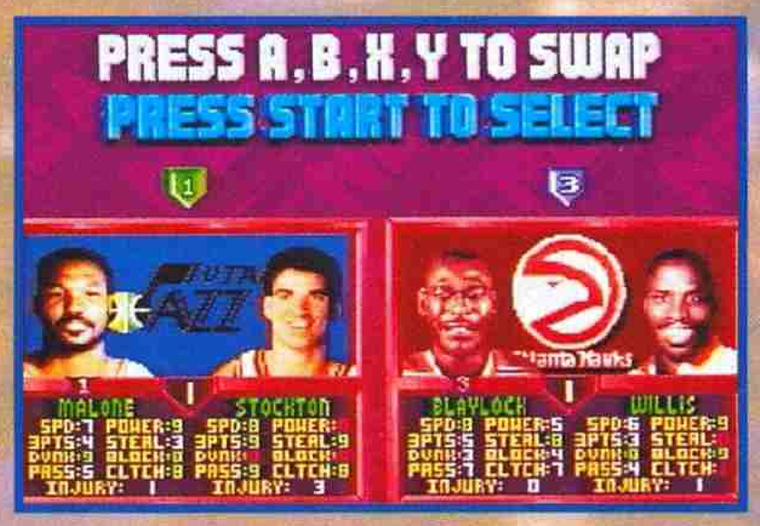
NBA JAM: TOURNAMENT EDITION

E' arrivato! E' arrivato!

A distanza di un anno dall'uscita della prima puntata, conversione di un coin-op, ecco profilarsi all'orizzonte NBA Jam TE, che non è una nuova offesa, ma sta per Tournament Edition... Scommetto che state ancora vagando nel buio più assoluto, vero? Allora vi accendo io la lampadina (yeah! Sono un poeta nato!), il gioco in questione è NBA Jam Tournament Edition, contenti? L'avevate intuito dal titolo?

Non ve ne potrebbe importare di meno? Pensate un po' a me, che proprio non sopporto i giochi sportivi americani - tra il football, il baseball e il basket opterei più che volentieri per una bella pizza (così faccio felice anche MA che mi sta angosciando da ore, con la pizza).
Ma passiamo al gioco, del resto mi pagano per questo sapete? Lo so che Alex a questo punto aggiungerà una delle sue mediocrissime note, ma cosa ci volete fare, per campare ci tocca ridurci a questi livelli (non è vero che ti tocca ridurtici - dillo che ti piace... NdAlex).
Ritornando al discorso di prima, voi avete idea di cosa sia NBA Jam, no? Massì quel gioco (tra l'altro considerato uno dei migliori, se non il migliore nel suo genere) in cui vi ponete alla guida di un paio di bestioni per squadra, che corrono come dei beoti dietro a un pallone - generalmente arancione - la cui superficie risulta ruvida al tatto (l'importante nel nostro lavoro è la professionalità). Il realismo sportivo è stato sacrificato a favore della giocabilità, per cui aspettatevi schiacciate spettacolari, contropiedi da brivido, spintoni più che irregolari, e via dicendo. Ma tutto questo c'era anche nel primo! Eh, ma nel secondo ce n'è di più...
Le novità di questa versione sono molte, infatti adesso potrete esaltarvi (sto usando il voi perché personalmente non nutro il minimo entusiasmo) con ben cento (cento, ma vi rendete conto? Che roba...) star dell'NBA (Al, NBA vuol dire National Basketball Association?)(certo, bravo Mirko. NdAlex), un sacco di squadre in più, icone per potenziare le vostre caratteristiche (dagli con gli anabolizzanti), falli e sostituzioni! Incredibile, meraviglioso , come potremmo farne senza...
Se proprio non ne potete fare a meno non vi resterà che aspettare qualche settimana, anche perché l'uscita è abbastanza imminente (forse, magari, chissà). NBA marmellata dovrebbe essere disponibile per ogni formato esistente al mondo, 32X compreso. Per cui aspettatevi la recensione nel prossimo numero...

TMB



PREVIEW

SNES

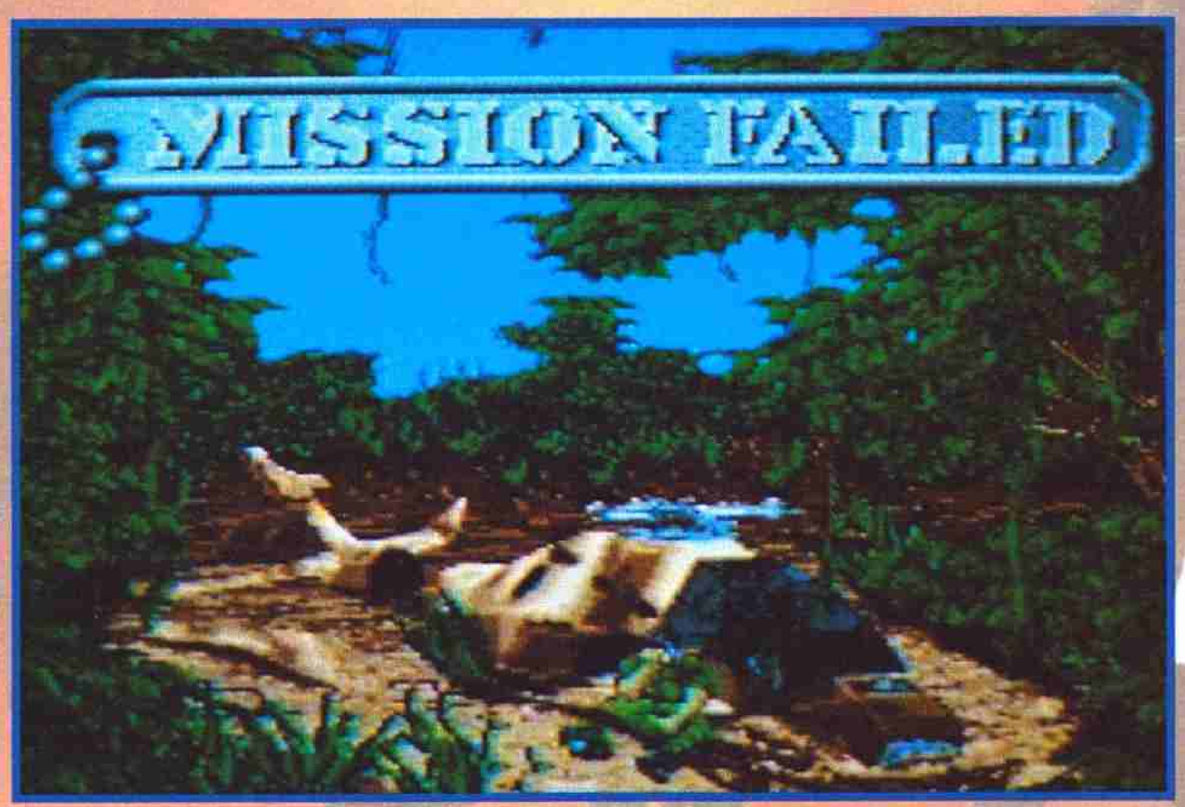
Mi piace l'odore del napalm al mattino: sa di vittoria.

Quanto volte avete ormai letto questa frase sulle pagine di ConsoleMania? Beh, almeno un paio, ma nessun'altra citazione mi sembrava appropriata per introdurre questo gioco. Questa frase è da farsi risalire infatti al mitico Apocalypse Now, e veniva pronunciata dal colonnello comandante il 7° Cavalleggeri dell'Aria (così definito da lui stesso), altresì detti Cavalleria dell'Aria (Air Cavalry). Capite la connessione? In caso positivo non gasatevi troppo, siete assolutamente nella media, in caso negativo avete buone possibilità di diventare uno dei miei redattori (leggetevi quello che scrive Raffo e poi capirete - o forse non capirete comunque).

La Gametek mi ricorda molto, in questo periodo, uno di quei personaggi che, scoperta una cosa nuova, continuano a utilizzarla ovunque e comunque. Succede il più delle volte coi modi di dire o con neologismi strani, questa volta è successo col Mode 7 del Super Nintendo. Sia chiaro, la mia osservazione non vuole essere af-

AIR CAVALRY

fatto negativa, anche perché a giudicare da quello che abbiamo visto e provato i titoli a cui mi riferisco non sono poi male. Sto parlando di Carrier Aces - vedevi la preview qualche numero fa - e di questo nuovo Air Cavalry. Dopo averlo visto mi è venuta in mente una sola cosa: Thunderhawk su Mega CD. Indicativamente la prima impressione è la stessa, con un terreno che sfreccia sotto di voi a una discreta velocità e un gioco che assomiglia più a uno sparatutto che a una simulazione vera e propria.



Questa volta la storia vi vede nei panni di un pilota d'elicottero al servizio delle Nazioni Unite, al quale verranno assegnate diverse missioni - dal "vai e distruggi tutto" al "vai e raccogli e/o deposita", passando dal "vai e distruggimi quella cosa là" - in diverse parti del mondo. In questo caso le zone a rischio si troveranno in Medio Oriente, in Sud America e nel sudest asiatico, richiamando così - in maniera abbastanza palese - diversi conflitti (Desert Storm, Nicaragua e Viet-Nam) in cui gli elicotteri sono stati tra i principali protagonisti. Vi sarà possibile scegliere tra quattro modelli di elicottero, ognuno con le proprie caratteristiche per renderlo più o meno adatto a un particolare missione: UH-60 Blackhawk, diretto discendente di quegli Huey (UH-1 Iroquois) da trasporto usati dalle truppe americane in Viet-Nam, è esso stesso un ottimo elicottero da trasporto, monta armi solo sugli alettoni esterni ed è poco agile; OH-58D Kiowa Warrior, piuttosto agile e veloce, usato principalmente per missioni di ricognizione e considerato uno dei più efficaci elicotteri scout; AH-64H Apache, protagonista indiscusso della Guerra del Golfo e forse il migliore elicottero da combattimento che ci sia sulla piazza. Utilizzando le risorse a vostra disposizione dovrete portare a termine le varie missioni - a quanto pare - contro o prima un elicottero avversario. Questi potrà essere un altro giocatore umano o la stessa console. Quando si gioca in due gli elicotteri e i relativi scenari di combattimento saranno visualizzati utilizzando lo split screen che, a quanto abbiamo potuto constatare, non penalizza in maniera evidente velocità o giocabilità del titolo.

Ma, naturalmente, ulteriori considerazioni sulla qualità del gioco dovranno aspettare la recensione, che dovrebbe comparire presto su queste pagine, assieme a quella di Carrier Aces.

Alex

NEO GEO CD PLAY STATION MEGA 32 JAGUAR 3DO SUPER NINTENDO SATURN NEO GEO CD PLAY STATION MEGA 32 JAGUAR 3DO SUPER NINTENDO SATURN NEO GEO CD PLAY STATION MEGA 32 JAGUAR 3DO SUPER NINTENDO SATURN NEO GEO CD PLAY STATION MEGA 32 JAGUAR 3DO SUPER NINTENDO SATURN NEO GEO CD PLAY STATION MEGA 32 JAGUAR 3DO SUPER NINTENDO SATURN NEO GEO CD PLAY STATION

IL FUTURO É ORA

MORGANA

Tel. (0573) 903277

ROGUE'N'ROLE

Natale è passato, la Befana anche: finalmente possiamo tornare a essere cattivi! Pronto per voi un completo compendio di arti marziali, per rendere ancora più letali i vostri personaggi.

GURPS ARTI MARZIALI

Quanti tra voi (Master) hanno la "fortuna" di annoverare tra i propri giocatori un fanatico di arti marziali sicuramente sapranno quanto sia difficile improvvisare in queste circostanze. Non solo dovrete essere pronti ad assistere alla nascita di Maghi-Ninja, Jedi-Ninja, Draghi-Ninja, Robot-Ninja, Ninja-Ninja, Elfi-Ninja, Nani-Ninja e chi più ne ha più ne metta, ma dovrete anche cercare di gestirli con sufficiente competenza. Già, perché all'appassionato di arti marziali non basta sapere che il suo colpo di Kaa-haa-yaa-kaa-argh (arte marziale del 2.000 a.C., praticata per un solo giorno da un unico monaco, mentre nessuno lo vedeva) ha rotto una gamba all'avversario, bensì pretende tutti i dettagli, per poi potervi spiegare che quella particolare mossa può essere eseguita solo nei giorni pari e solo sottovento.

Il problema è in realtà molto più diffuso di quanto non si creda (un virus?), e di questo sembra essere consapevole la DaS Production, che arricchisce la propria gamma di prodotti per Gurps con un intera espansione dedicata alle arti marziali. Come già sanno coloro che conoscono questo gioco, espansioni di questo genere sono adattabili a tutte le ambientazioni di Gurps: con un unico volume potrete quindi portare un soffio di oriente nello spazio così come nei magici regni di maghi e cavalieri.

Il volume si apre con un capitolo dedicato alla storia delle arti marziali, per poi passare direttamente alle informazioni relative alla creazione e alla gestione di personaggi dotati di queste abilità. Proprio quest'ultimo è il fulcro del volume, con indicazioni utili e precise su come amministrare un combattimento nel quale sia presente qualche traccia di arti marziali. Fondamentale, in ogni caso, anche la sezione degli stili. Qui vengono approfondite le tecniche e le tradizioni di ben 38 diverse scuole di lotta, dal Jeet Kune Do alle tecniche usate da militari o poliziotti, dal Kobujutsu al pugilato. Naturalmente ogni stile possiede delle proprie caratteristiche, che i giocatori (e i Master) devono attentamente considerare prima di prendere una decisione. Chiude il tutto un capitolo - anch'esso ben nutrito - dedicato alle armi e una serie di indicazioni su come creare delle campagne "marziali".

Indubbiamente Gurps Arti Marziali costituisce un grande punto di riferimento per tutti gli appassionati di questo genere, così come per i Master amanti del realismo e della precisione. Il volume è stato redatto con cura e precisione, ma senza scendere mai in dettagli troppo tecnici, che risulterebbero noiosi per i meno fanatici. Notevole la distinzione tra colpi reali e hollywoodiani: questi ultimi rispecchiano le gesta dei grandi eroi dello schermo, e permettono di dare vita ad azioni di combattimento assolutamente spettacolari (quanto assurde). In questo modo viene lasciata al Master la possibilità di scegliere tra il realismo e gli effetti speciali.

Davvero utile e ben fatto!

Andrea Fattori

VIDEO GAMES COMPUTER **ARIVIVIS**

Via V. Monti, 26 (ang. P.zza I° Maggio 13)
20094 CORSICO (MI) - Tel. (02) 4408143

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II + GIOCO
L. 239.000

ACQUATIC GAMES	L. 49.000
BARKLEY	L. 99.000
BASEBALL MLBPA E.A.	L. 119.000
BATMAN & ROBIN NEW	TELEFONARE
BATTLE TOADS	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BRUTAL	L. 89.000
BUBSY II	L. 99.000
CAPTAIN AMERICA	L. 49.000
CASTELVANIA	L. 99.000
CHAKAN	L. 69.000
CHAMPIONS WORLD CLASS	L. 99.000
CHELNOV	L. 59.000
CLIFF HANGER	L. 79.000
COLUMS IV	L. 89.000
CRUE BALL	L. 59.000
CYBER BALL	L. 39.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 49.000
DINOSAURS	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 69.000
DRAGON	L. 119.000
DUNE II	L. 109.000
EA TENNIS	L. 99.000
ETERNAL CHAMPION	L. 79.000
F-117 NIGHT STORM	L. 49.000
FATAL FURY II	L. 119.000
FIFA INT. SOCCER 95	L. 119.000
GAUNTLET IV	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 49.000
GENERATION LOST	L. 99.000
GRANDE SLAM TENNIS	L. 49.000
GUNTAR HEROES	L. 69.000
HAUNTING	L. 89.000
HIPER DUNK	L. 99.000
HOOK	L. 99.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 119.000
IL TAGLIAERBE	L. 89.000
JAMES BOND 007	L. 69.000
JAMES POND III	L. 49.000
JAMMIT	L. 99.000
JOHN MADDEN 92	L. 39.000
JORDAN VS BIRD	L. 59.000
JUNGLE STRIKE	L. 89.000
JURASSIC PARK	L. 69.000
KAWASAKY SUPER BIKES	TELEFONARE
KING SALMON	L. 69.000
LEMMINGS II	L. 119.000
LHX ATTACK	L. 49.000
LIBERTY OR DEAT	L. 119.000
LION KING	L. 119.000
LOTUS II	L. 49.000
MARIO ANDRETTI RACING	L. 109.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 115.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 49.000
NBA ALL STAR CHALL	L. 59.000
NBA JAM	L. 169.000
NBA JAM T.E.	TELEFONARE
NBA LIVE 95	L. 119.000
NHL HOCKEY 95	L. 119.000
NORMY'S	L. 99.000
OTTIFANT	L. 89.000
PELÉ	L. 69.000
PHANTASY STAR 4 NEW	TELEFONARE
PIG SKIN	L. 69.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 99.000
PITFALL	L. 119.000
POWER RANGERS	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000
PUGGSY	L. 39.000
RED ZONE	L. 109.000
ROCK'N & ROLL RACING	L. 119.000
ROCKET NIGHT ADV.	L. 59.000
SAMPRAS	L. 109.000
SHAQ FU	L. 109.000
SOCCER II	L. 109.000
SONIC 3	L. 99.000
SPLATTER HOUSE II	L. 49.000
STRETT OF RAGE III	L. 119.000
STRET RACER	TELEFONARE
STRIDER II	L. 59.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 139.000
SYLVESTER & TWITTY	L. 109.000
T2 J.D.	L. 59.000
TECNO CLASH	L. 59.000
TERMINATOR	L. 79.000
TINY TOON ALL STAR	L. 59.000
TOPOLINOMANIA	TELEFONARE
TREAUSURE LAND	L. 89.000
TURRICAN	L. 89.000
URBAN STRIKE	L. 109.000
VIRTUAL PIBALL	L. 59.000
WIZ'N' LIZ	L. 79.000
WORLD CLASS SOCCER	L. 99.000
YOGI BEAR	L. 109.000
ZOOL	L. 49.000

SUPERNINTENDO

S.NINTENDO + GIOCO
L. 239.000

ALL AMERICA CHAMP. FOOTBALL	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BOMBER MAN 2	L. 99.000
CACOMA KNIGHT	L. 59.000
CALIFORNIA GAMES	L. 59.000
CLAY FIGHTER II NEW	TELEFONARE
COLUMNS	L. 139.000
COTTON	L. 139.000
DARIUS TWIN	L. 49.000
DIMENSION FORCE	L. 49.000
DONKEY KONG COUNTRY	TELEFONARE
DOUBLE DRAGON 5	L. 139.000
DRAGON	L. 99.000
F1 POLE POSITION II NEW	L. 139.000
FAMILY DOG	L. 79.000
FATAL FURY SPECIAL	TELEFONARE
FIFA 95	TELEFONARE
FINAL FANTASY III	L. 149.000
GEORGE FOREMAN KO BOXING	L. 79.000
GODS	L. 49.000
GUN FORCE	L. 99.000
IL TAGLIAERBE	L. 59.000
ILLUSION OF GAJA	L. 119.000
ININDO (WAY OF THE NINJA)	L. 69.000
JAKI CRUSH (FLIPPER)	L. 99.000
JAMES POND	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
KARL RIPKEN JR. BASEBALL	L. 69.000
KING OF THE MONSTER II	L. 99.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	L. 59.000
LAST ACTION HERO	L. 89.000
LEGEND	L. 119.000
LEMMINGS I	L. 129.000
LETHAL WEAPON	L. 89.000
LION KING	L. 139.000
MADDEN 95	L. 119.000
MAGIC ADVENTURE	L. 99.000
MICROMACHINE	L. 119.000
MORTAL KOMBAT	L. 59.000
MORTAL KOMBAT II	L. 129.000
NATSUME CHAMP WRESTLING	L. 119.000
NBA 95	L. 139.000
NBA JAM T.E. NEW	TELEFONARE
NHL HOCKEY 95	L. 129.000
OUT TO LUNCH	L. 99.000
PITFALL	L. 139.000
PIT-FIGHTER	L. 69.000
RETURN OF SUPERMAN	L. 119.000
ROCKY RODENT	L. 99.000
RUSHING BEAT	L. 49.000
SENGOKU	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 59.000
SHADOWRUN	L. 79.000
SHAQ FU	L. 99.000
SLAM MASTER	L. 119.000
SPECTRE	L. 99.000
STREET RACER	L. 129.000
STUNT RACE FX	L. 99.000
SUPER ICE HOCKEY	L. 119.000
SUPER NINJA BOY	L. 89.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 149.000
SUPER WRESTLE MANIA	L. 89.000
T2 JUDGMENT DAY	L. 79.000
T2 ARCADE GAME	L. 59.000
THE GREAT WALDO SEARCK	L. 49.000
THE INCREDIBLE HULK	L. 119.000
THE ROCKETEER	L. 59.000
TIME SLIP	L. 59.000
TOPOLINOMANIA	L. 119.000
TURN N BURN	L. 69.000
ULTIMATE FIGHTER	L. 119.000
UTOPIA	L. 89.000
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	L. 129.000
VIRTUAL BART	L. 119.000
WAGAN ISLAND	L. 49.000
WING COMMANDER	L. 59.000
WINGS	L. 79.000
WINTER OLYMPIC	L. 99.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	L. 49.000
YOGI BEAR	L. 99.000
YOSHI'S SAFARY	L. 89.000
X-MAN	L. 139.000

32 X

MEGA D. 32 X
L. 399.000

AFTER BURNER	L. 149.000
COSMIC CARNAGE	L. 149.000
DOOM	L. 159.000
SPACE HARRIER	L. 149.000
STAR WARS	L. 159.000
VIRTUAL RACING DE LUXE	L. 159.000

MASTER SYSTEM

AGASSI TENNIS	L. 49.000
ALLIEN 3	L. 39.000
ASTERIX	L. 49.000
BATMAN RETURNS	L. 49.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 49.000
COOL SPOT	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 39.000
DONALD DUCK II	L. 49.000
DRACULA	L. 29.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 59.000
F 1	L. 49.000
JURASSIC PARK	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	L. 99.000
ROAD RUNNER	L. 49.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 49.000
SPIDERMAN	L. 49.000
STREET OF RAGE II	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 49.000
SUPER MONACO GP II	L. 49.000
SUPERMAN	L. 49.000
THE FLASH	L. 49.000

SATURN

SATURN + GIOCO
L. 1.459.000

CLOCKWORK NIGTH	L. 189.000
GALE RACER	L. 199.000
VICTORY GOAL	TELEFONARE
VIRTUAL FIGHTER	TELEFONARE

JAGUAR

JAGUAR + GIOCO
L. 619.000

ALLIEN VS. PREDATOR	L. 139.000
BUBSY	L. 119.000
CASUMI NINJA	L. 139.000
CLUB DRIVE	L. 99.000
DOOM	L. 139.000
DRAGON	L. 109.000
ZOOL 2	L. 119.000

SONY

PLAY STATION + GIOCO
TELEFONARE

GAME BOY

GAME BOY + GIOCO
L. 139.000

4 IN 1 FUN PAK VOLUME 2	L. 65.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 59.000
BATTLE BULL	L. 49.000
BATTLETOADS	L. 39.000
BUBSY II NEW	TELEFONARE
CHOPLIFTER	L. 39.000
CONTRA	L. 65.000
DAFFY DUCK	L. 65.000
DENNIS THE MENACE	L. 65.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DRACULA (BRAM STOKER)	L. 59.000
FIFA SOCCER NEW	TELEFONARE
GOLF	L. 49.000
HUDSON HAWK	L. 55.000
INDY JONES & THE LAST CRUSADE	L. 49.000
JUNGLE STRIKE NEW	TELEFONARE
JURASSIK PARK	L. 49.000
LAST ACTION HERO	L. 55.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 69.000
LION KING NEW	TELEFONARE
LITTIS SUMMER	L. 55.000
LOONEY TUNES II	L. 69.000
MEGALIT	L. 39.000
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	L. 69.000
MICROMACHINE	L. 65.000
MONSTER TRUCK WARS	L. 69.000
NINJA BOY 2	L. 49.000
OUT OF GAS	L. 49.000
OUT TO LUNCH	L. 59.000
PIT-FIGHTER	L. 39.000
POWER RANGERS	L. 69.000
PYRAMIDS OF RA	L. 39.000
RACE DAYS	L. 69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 69.000
SAMURAI SHOWDOWN	L. 69.000
SPORT ILLUSTRATED	L. 69.000
STARGATE NEW	L. 59.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	L. 59.000
SUPER BATTLETANK	L. 65.000
SUPER MARIO LAND	L. 39.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 49.000
SUPER MARIO LAND 3	L. 65.000
TARZAN	L. 69.000
THE HUMANS	L. 49.000
TITUS THE FOX	L. 59.000
TRACK AND FIELD	L. 59.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WAVE RACE	L. 39.000
WORLD USA '94	L. 69.000
YOGI BEAR	L. 65.000
ZOOL	L. 59.000

NEO GEO CD

NEO GEO CD + GIOCO
L. 1.069.000

AEROFIGHTERS 2	L. 109.000
AGRESSORS OF DARK KOMBAT NEW	TELEFONARE
ART OF FIGHTING 2	L. 109.000
BASEBALL STAR 2	L. 99.000
BURNING FIGHT	L. 89.000
FATAL FURY 2	L. 99.000
FATAL FURY SPECIAL	L. 99.000
FOOTBALL FRENZY	L. 89.000
JOY JOY KID	L. 89.000
LAST GUARDIAN II	L. 89.000
LAST RESORT	L. 89.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
KING OF THE MONSTER 2	L. 99.000
NAM 1975	L. 89.000
SAMURAY SPIRITS	L. 109.000
SAMURAY SHODWN II	TELEFONARE
STREET HOP	TELEFONARE
SUPER SIDE KICKS 2	L. 109.000
THE KING OF FIGHTER 94	L. 119.000
THE SUPER SPY	L. 89.000
TOP PLAYER GOLF	L. 89.000
TOP HUNTER	L. 109.000
VIEW POINT	TELEFONARE
WINDJAMMERS	TELEFONARE

3 DO

3 DO + 2 GIOCHI
L. 899.000

20 TM CENTURY	L. 89.000
ATLAS	L. 179.000
ALONE IN THE DARK	L. 119.000
BLOND JUSTICE	L. 79.000
BURNING SOLDIER	L. 119.000
COWBOY CASINO	L. 99.000
DEMOLITION MAN	L. 129.000
DRAGON LORE	TELEFONARE
FIFA SOCCER	L. 129.000
GEX	L. 129.000
GUARDIAN WAR	L. 119.000
JAMMIT	L. 129.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 109.000
JOYPAD SUPPL.	L. 79.000
JURASSIK PARK	L. 79.000
LEMMINGS	L. 89.000
LEMMINGS CHRONICLES	L. 129.000
MAD DOG II	L. 129.000
MEGA RACE	L. 109.000
MICROCOSM	L. 109.000
MYSTERY ADVENTURE	L. 129.000
NOVASTORM	L. 129.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	L. 139.000
OUT OF THIS WORLD	L. 109.000
PATAANK	L. 119.000
PUTT & PUTT	L. 99.000
REAL PINBALL	L. 99.000
ROAD RUSH	L. 119.000
SAMURAI SHODOWN	L. 139.000
SEAL OF PHAROH	TELEFONARE
SEWER SHARK	L. 99.000
SHADOW	L. 109.000
SLAYER	L. 129.000
SPACE ACE NEW	L. 129.000
SPACE SHUTTLE	L. 109.000
STELLAR 7	L. 89.000
SUPER MODEL	L. 59.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 149.000
THE ANIMALS	L. 79.000
THEME PARK	TELEFONARE
TWISTED	L. 99.000
VR. STALKER	L. 129.000
WAY OF THE WARTRIOR	L. 89.000
WOODY WOODPECKER	L. 129.000

GAME GEAR

GAME GEAR + GIOCO
L. 199.000

AGASSI TENNIS	L. 79.000
ALIEN III	L. 49.000
ALIEN SYNDROME	L. 49.000
ASTERIX	L. 49.000
BATTLE TOADS	L. 75.000
BUBBLE AND BOBBLE	L. 85.000
CAESARS PALACE	L. 79.000
CHOPLIFTER III	L. 79.000
COOL SPOT	L. 49.000
DEFENDER OF OASIS	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 59.000
DOLPHIN II	TELEFONARE
FATAL FURY SPECIAL	L. 89.000
F1 (DOMARK)	L. 59.000
FIFA SOCCER	L. 89.000
GEAR WORKS	L. 69.000
HURRICANES	TELEFONARE
LAND OF ILLUSION	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	L. 79.000
NBA JAM T.E.	TELEFONARE
PACK ATTACK	L. 69.000
PAPER BOY 2	L. 49.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 89.000
SIDE POCKET	L. 85.000
SONIC SPINBALL	L. 65.000
SPACE HARRIER	L. 49.000
SPEEDY GONZALES	TELEFONARE
SUPER SMASH T.V.	L. 69.000
SURF-NINJA	L. 69.000
THE BERLIN WALL	L. 39.000
WHEEL OF FORTUNE	L. 65.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA CON CONSEGNA IN SOLE 24/36 ORE

MAGIA!

Vi siete ripresi da tutto quello da cui vi dovevate riprendere? Bravi, sono solo fatti vostri. In ogni caso, siamo qui ancora una volta per parlare di Magic, il gioco di carte più popolare del momento... E non venitemi a parlare di spade/bastoni/denari/coppe!

Vediamo un po' di capire che cosa sta succedendo: innanzitutto, la serie limitata delle carte italiane (la prima edizione) dovrebbe essere arrivata al capolinea: entro un paio di mesi dovrebbe essere sostituita da una nuova serie di carte dal bordo bianco, contenente alcune correzioni che vanno dal fondamentale al quasi innocuo (Ondata di Potere, Esplosione Magica, Ratti della Peste e altri). Inutile dire che le carte attualmente in circolazione cominceranno ben presto a salire di valore, soprattutto all'estero: sull'ormai famosa Internet infatti i collezionisti sono disposti a "pagare" bene gli esemplari italiani, e i più fortunati (nonché i più accorti) spesso riescono a portarsi a casa carte altrimenti introvabili. Per quanto riguarda invece le "voci di corridoio", segnaliamo la prossima uscita (in primavera, e sul mercato USA) di un'espansione da 300 e passa carte chiamata Ice Age che dovrebbe essere giocabile anche senza l'aiuto del set base. Grande attesa anche per la misteriosa serie contenente esemplari delle espansioni passate (dalle Arabian Nights alle Dark) che dovrebbe apparire sempre in questo periodo, e che potrebbe addirittura riportare in circolazione alcune carte tolte dalla serie normale. Queste voci hanno scatenato una serie di supposizioni più o meno fondate, non ultima quella che parla di un possibile ritorno di Mox e Black Lotus (delle carte parecchio ricercate, eliminate per via della loro "potenza"). La Wizard of The Coast non ha negato di aver preso in considerazione la possibilità di ristampare qualche "unprinted" (termine che sta a indicare gli esemplari eliminati dal set base), ma ha anche assicurato che in ogni caso non torneranno le carte indicate come "spoiler" (="leva-divertimento", ovvero tutte quelle più ricercate perché più "forti").

In ogni caso, è da un po' che si parla di una nuova selezione di carte per il set base, nuova selezione che potrebbe apparire insieme alle succitate Ice Age: insomma, tenetevi stretto tutto quello che avete, perché non si potrà mai sapere in anticipo che cosa diventerà più o meno utile con il passare del tempo... E se togliessero le Palle di Fuoco?

MA

TUTTI A GIOCARE!

Volete partecipare anche voi al Torneo Italiano di Magic? Volete vincere il viaggio negli Stati Uniti per sfidare Zak Dolan e soci? Beh, provate un po' a partecipare a queste convention e fatemi sapere...

29-01 Cesena (0544/590255)
5-02 Biella (015/28001)
12-02 Firenze (055/730865)
24-02 Avellino (0825/31433)
4-03 Vicenza (0444/325489)

Queste sono le date e le città in cui si svolgeranno gli incontri e i numeri di telefono da chiamare per informazioni. Potrebbe essere una buona occasione per girare un po' l'Italia!

LE CARTE DEL MESE

Eilà! Il mese scorso vi ho fatto vedere qualche Fallen Empire, questa volta invece tocca a un paio di carte dell'edizione italiana. Non sarà moltissimo, ma è tutto quello che si può permettere il sottoscritto...

Miniera Ululante - una carta molto divertente e utile se utilizzata nella maniera giusta, e anche la base per la maggior parte dei mazzi stupidi e bizzarri.

Isola Santuario - le cose si complicano: usata in combinazione con una o più Miniere Ululanti può rivelarsi parecchio interessante...

Avatar - oggi gioco anch'io: l'incarnazione in campo di uno dei due contendenti. Da giocare solo con un Da Spade a Spighe! in mano, e comunque solo se amate il rischio.

Mutaforme Vesuvano - tutti lo cercano, tutti lo vogliono. Una delle carte del set base più ambite, probabilmente quella con la migliore illustrazione (del grande Quinton Hoover, e questa volta l'ho scritto bene).

A CHE PUNTO E' LA NOTTE

Il titolo non c'entra nulla, ma suona davvero molto bene. Quelli elencati qui sono i primi cinque giocatori nella classifica del I° Torneo Italiano di Magic - L'Adunanza. In effetti la classifica intera contiene circa duecento nomi, ma non avevamo abbastanza spazio per pubblicarli tutti...

1 Massimiliano Redi (PV) - 34 punti
2 Andrea Redi (PV) - 29 punti
3 Christian Biondi (RA) - 26 punti
4 Fabio Mondini (MI) - 25 punti
5 Davide Banchini (RA) - 21 punti

E la volete sapere una cosa? In classifica c'è pure quel puzzone di Giancarlo Calzetta, che tra una puntata e l'altra dello Speciale Addams (l'avrà finito? Bah) è riuscito a piazzarsi al 108° posto con ben due punti, insieme a una camionata di altre persone. Un bell'applauso di incoraggiamento al nostro JH, che una volta è riuscito a lanciare un Colosso di Sardia al secondo o al terzo turno. Vai Giancarlo che sei tutti noi!

NEW GAME

Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS) - TEL. 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

SUPER NINTENDO

ACT RAISER	L. 79.000	DICK ENSPAIKE PALLAVOLO	L. 139.000	MARIO WORLD	L. 89.000	SENSIBLE SOCCER	L. 89.000	SYLVANION (RPG)	L. 69.000
AEREO ACROBAT	L. 89.000	DUNGEON MASTER (USA)	L. 99.000	MAXIMUN CARNAGE	L. 119.000	SHADOW RUN	L. 119.000	TAZMANIA	L. 89.000
ALADDIN	L. 129.000	DENNIS THE MENACE	L. 149.000	MECHWARRIOR	L. 69.000	SHAQ FU	L. 119.000	TETRIS 2 (USA)	L. 139.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 79.000	EARTH DEFENCE FORCR	L. 69.000	MEGA MAN X	L. 119.000	SIDE POCKET (USA)	L. 149.000	TETRIS 2 FLASH (JAP)	L. 159.000
ALIEN 3	L. 79.000	EARTH WORM JIM	L. 119.000	MISTER NUTZ	L. 99.000	SIM CITY	L. 89.000	TINY TOONS	L. 79.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 69.000	EXHAUST HEAT F1	L. 79.000	MISTIC QUEST LEGEND	L. 119.000	SMART BALL (USA)	L. 79.000	THE LION KING	L. 139.000
AGURI SUZUKI F. 1	L. 99.000	EQUINOX	L. 89.000	MUSYA (USA)	L. 49.000	SPACE ACE	L. 89.000	THE ROCKETEER (JAP)	L. 79.000
ANDRE AGASSI (JAP)	L. 79.000	FLASHBACK	L. 89.000	MIAO (JAP)	L. 49.000	SPECTRE	L. 89.000	THE BLUES BROTHERS	L. 79.000
ANOTHER WORLD	L. 79.000	F ZERO	L. 59.000	MIGHTY MAX	L. 99.000	SPIDER MAN X-MEN	L. 59.000	THE SIMPSONS	L. 109.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIA	L. 89.000	FATAL FURY (USA)	L. 119.000	MONKEY (JAP)	L. 49.000	STAR TREK (USA)	L. 169.000	TRODDLER (USA)	L. 129.000
BATTLE CLASH	L. 89.000	FINAL FIGHT 2	L. 79.000	MORTAL KOMBAT	L. 79.000	STAR WARS	L. 99.000	THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000
BLACK HAWK	L. 89.000	FIRST SAMURAI	L. 129.000	MICROMACHINE	L. 109.000	STARWING	L. 69.000	THE 7th. SAGA	L. 119.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 89.000	FATAL FURY II (USA)	L. 139.000	MORTAL KOMBAT II	L. 139.000	STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000	TOM AND JERRY	L. 89.000
BULLS VS BLAZERS	L. 89.000	FLINSTONS THE TREASURE	L. 139.000	NIGEL MANSELL F.1		STREETFIGHTER II	L. 69.000	TOPOLINO MANIA	L. 89.000
BUBSY THE BOBCAT	L. 79.000	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 119.000	INDY CAR RAC.	L. 139.000	STREET RACER	L. 129.000	TOTAL CARNAGE	L. 69.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000	GLI SBULLONATI	L. 119.000	N.B.A. LIVE	L. 119.000	STRIKE GUNNER	L. 79.000	TURN AND BURN (USA)	L. 79.000
BELLA E LA BESTIA	L. 139.000	GODS	L. 69.000	N.B.A. STAR CHALL	L. 69.000	STRIKER	L. 89.000	TURTLES TOURN. FIGHTER	L. 149.000
BEST OF THE BEST KARATE (USA)	L. 49.000	GSX II (JAP)	L. 49.000	NHL 94 HOCKEY	L. 99.000	STUNT RACER FX	L. 119.000	T2 APCADE GAME	L. 69.000
BIOMETAL	L. 79.000	GOOF TROOP (PIPPO)	L. 99.000	NHL 95 HOCKEY	L. 119.000	SUNSET RIDERS (Cow Boy)	L. 79.000	ULTIMA RUNES OF VIRTUE 2	L. 149.000
BAZZOKA + GIOCHI	L. 69.000	HARLEYS (USA)	L. 79.000	N.F.L. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000	SUPER BATTLETANK	L. 99.000	U.N. SQUADRON	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000	ILLUSION OF GAIA	L. 169.000	06 (JAP)	L. 49.000	SUPER BOMBERMAN	L. 79.000	USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000
BROWL BROTHER	L. 89.000	INSPETTOR GADGET (USA)	L. 129.000	PAC ATTACK	L. 89.000	SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000	UTOPIA (R.P.G.)	L. 89.000
CASTELVANIA IV	L. 89.000	I PUFFI	L. 119.000	PARODIOUS	L. 59.000	SUPER INDIANA JONES	L. 159.000	VAL D'ISERE CHAMPION SHIP	L. 139.000
CACOMA KNIGHT(JAP)	L. 49.000	JOHN MADDLEN		PERFECT ELEVEN	telefonare	SUPER KICK OFF	L. 79.000	VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
CHOPLIFTER III	L. 99.000	FOOTBALL '93 (USA)	L. 69.000	PILONTWINGS	L. 59.000	SUPER JAMES POND	L. 129.000	VORTEX	L. 109.000
CONGO'S CAPER	L. 59.000	JURASSIC PARK	L. 79.000	PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 79.000	SUPER PINBALL	L. 99.000	WORLD HEROES	L. 129.000
CLAYFIGHTER	L. 99.000	KENDO RAGE (USA)	L. 129.000	PIRATES DARK WATER	L. 99.000	SUPER PUTTY	L. 133.000	WING COMMANDER 2	L. 89.000
CYBERNATOR	L. 79.000	KING ARTHUR WORLD (RPG)	L. 79.000	PIT FALL	L. 69.000	SUPER RETUNR OF THE JEDI	L. 149.000	WINTER OLYMPICS	L. 109.000
DEAD DANGE (Picchiaduro)	L. 69.000	K.O. GEORGE F. BOXING	L. 49.000	PLOK	L. 99.000	SUPER STREETFIGHT. II	L. 149.000	WIRLO	L. 59.000
DESERT FIGHTER	L. 99.000	KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000	POPULOUS II	L. 69.000	SUPER SWIV (JAP)	L. 59.000	WOLVERINE	L. 119.000
DONKEY KONG COUNTRY (Ita)	L. 169.000	LAST ACTION HERO	L. 89.000	POWER DRIVE	L. 129.000	SUPER ALESTE	L. 89.000	WORLD CUP USA '94	L. 99.000
DOUBLE DRAGON	L. 79.000	LEMMINGS II	L. 129.000	PRINCE OF PERSIA	L. 89.000	SUPER ICE HOCKEY (4 Players)	L. 139.000	WORLD HEROES 2 (USA)	L. 159.000
DRACULA	L. 69.000	LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000	RAIDEN	L. 79.000	SUPER MAN THE RETURN	L. 139.000	WWF RAW	L. 139.000
DRAGON	L. 99.000	LETHAL ENFORCERS	L. 179.000	ROBOCOP 3	L. 69.000	SUPER WIDGET	L. 119.000	XARDION (USA)	L. 79.000
		LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 149.000	REN E STIMPY (USA)	L. 89.000	SUPER OFF ROAD	L. 89.000	XEYW (JAP)	L. 79.000
		LOST VIKINGS	L. 119.000	RPM RACING (USA)	L. 79.000	SUPER TENNIS	L. 79.000	YOSHI SAFARI	L. 79.000
		MAGIC SWORD (RPG)	L. 79.000	RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000	SUPER AQUATIC GAMES	L. 119.000	YOUNG MERLIN	L. 89.000
		MAGICAL QUEST	L. 149.000	RUN SABER	L. 59.000	SUPER BOMBERMAN 2 (USA)	L. 119.000	ZELDA 3	L. 89.000
		MARIO ALL STARS	L. 119.000	SECRET OF MANA 2 (Breath of fire)	L. 139.000	SUPER ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 79.000	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000

Nintendo

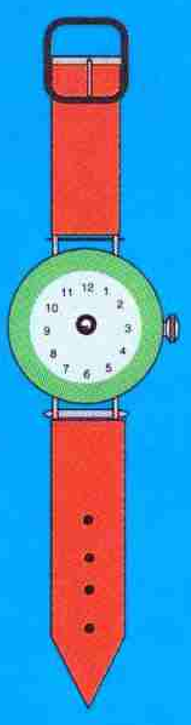
ALLADIN	L. 89.000	CASTELVANIA 2	L. 49.000	GOAL	L. 59.000	OPEL GOLF	L. 59.000	SNAKE REVENGE	L. 49.000
BARBIE	L. 69.000	CASTELVANIA 3	L. 49.000	GREMLINS 2	L. 49.000	PUGSLAY SCAVENGER HUNT		SOLAR JETMAN	L. 49.000
BIG FOOT	L. 49.000	CARTOON WORKSHOP	L. 109.000	HUNT FOR RED OCTOBER	L. 49.000	(FAM. ADDAMS)	L. 89.000	SOLSTICE	L. 49.000
BLASTER MASTER	L. 67.000	CASTELIAN	L. 79.000	JIMMY CONNORS	L. 89.000	ROLAND	L. 79.000	SKI OR DIE	L. 49.000
BLUE SHADOW	L. 79.000	DAY OF THUNDER (AUTO)	L. 49.000	KIRBY'S ADVENTURE	L. 69.000	RAD RACER	L. 69.000	STREET GANGS	L. 49.000
BOULDER DASH	L. 49.000	DOUBLE DRAGON III	L. 45.000	LITTLE SAMSON	L. 49.000	RETURN OF THE EVIL FORCE	L. 49.000	THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
		DUCK HUNT	L. 49.000	LION KING	L. 89.000	RYGAR	L. 49.000	TALE SPIN	L. 69.000
		ELITE	L. 69.000	LOLO 3	L. 49.000	SALOMON KEY	L. 49.000	TROG	L. 49.000
		FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000	MISSIONE IMPOSSIBILE	L. 49.000	SIDE POCKET	L. 49.000	WIZARD & WARRIORS III	L. 69.000
		GARGOILES QUEST 2	L. 49.000	NORTH & SOUTH	L. 89.000	SMASH TV	L. 69.000		

MEGA DRIVE

ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 79.000	CURSE (JAP)	L. 79.000	GAUNTLET IV	L. 115.000	MIGHTY MAX	L. 95.000	SUPER SHINOBY 1	L. 79.000
ARCH RIVALS	L. 49.000	CRACK DOWN	L. 79.000	GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000	MORTAL KOMBAT II	L. 139.000	STREET OF RAGE II	L. 99.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 69.000	DANGEROUS SEED (JAP)	L. 69.000	G-LOC	L. 99.000	NIGEL MANSELL F1		STRIDER	L. 49.000
ANOTHER WORLD	L. 69.000	DARWING 4081 (JAP)	L. 69.000	GRAN SLAM (TENNIS)	L. 49.000	INDY CAR RAC.	L. 99.000	SKITCHIN	L. 59.000
ASTERIX	L. 119.000	DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS)	L. 99.000	GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000	NHL '94 HOCKEY	L. 139.000	SPLATTER HOUSE 2	L. 49.000
ALADDIN	L. 119.000	DE CAP ATTACK	L. 69.000	GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000	NHL '95 HOCKEY (4 Players)	L. 129.000	SUPER HYLDE	L. 79.000
ALIEN STORM	L. 79.000	DESERT STRIKE	L. 89.000	GUN SHIP	L. 69.000	OUTRUN 2019	L. 59.000	SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000	DYNAMITE HEDDY	L. 99.000	GUN STAR HEROES (JAP)	L. 69.000	OUTRUNNERS	L. 69.000	SUPER SHINOBY 2	L. 69.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000	DR. ROBOT NIK'S	L. 99.000	HAUNTING	L. 99.000	PIRATES - GENESIS	L. 99.000	TAZMANIA	L. 69.000
ALTERED BEAST	L. 79.000	DRAGON	L. 99.000	HELL FIRE	L. 69.000	PIT FALL	L. 79.000	TAZMANIA II THE RETURN	L. 99.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000	DRAGON'S FURY	L. 99.000	HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 109.000	PHELIOS (JAP)	L. 59.000	TERMINATOR 2	L. 49.000
AEREO BASTER	L. 79.000	DJ BOY	L. 79.000	HOOK	L. 79.000	PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 69.000	THE LEGEND OF GALAHAD	L. 69.000
ARROW FLASH	L. 49.000	DOUBLE DRAGON 3	L. 89.000	INCREDIBLE HULK	L. 99.000	POPOLOUS II	L. 69.000	THE LION KING	L. 119.000
ATOMIC RUNNER	L. 49.000	DOUBLE HEADER HOCKEY + DUBLE CLUTCH	L. 99.000	INSECTOR (JAP)	L. 79.000	POWER DRIVE	L. 119.000	THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
BALL 2 3D	L. 99.000	FOOTBALL	L. 79.000	JOUNGLE BOOK	L. 109.000	PUGGSY	L. 69.000	TOE JAM & EARL 1 (USA)	L. 79.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000	EA HOCKEY	L. 49.000	JURASSIC PARK	L. 89.000	RASTAN SAGA II (R.P.G.) JAP	L. 79.000	TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	L. 99.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000	EARTHWORM JIM	L. 139.000	JORDAN BIRDS	L. 89.000	RED ZONE	L. 119.000	TWO CRUDE DUDES	L. 79.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000	ECCO THE DALPHIN 2	L. 119.000	JAMES POND	L. 79.000	RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000	THE OTTIFANTS	L. 109.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000	EMPIRE OF STEEL	L. 69.000	JAMES POND 3	L. 99.000	ROLLING THUNDER 3	L. 99.000	TURBO OUTRUN	L. 109.000
BEAUTY AND THE BEAST (USA)	L. 99.000	ETERNAL CHAMPIONS	L. 89.000	JEWEZ MASTER (JAP)	L. 59.000	ROCKET KNIGH ADVENTURES	L. 79.000	THE FAERY TALE	L. 79.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000	ESWAT	L. 79.000	JAMES POND II	L. 79.000	ROCK'N ROLL RACING	L. 85.000	THE TERMINATOR	L. 49.000
BONANZA BROS	L. 79.000	EVANDER HOLY FIELD'S BOXING	L. 129.000	KID CHAMELEON	L. 49.000	ROBOCOP TERMINATOR	L. 69.000	THE FLINTSTONES	L. 96.000
BRUTAL	L. 109.000	ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000	KLAX - GENESIS	L. 79.000	RAMBO III	L. 79.000	TALESPIN	L. 49.000
BUCK ROGERS	L. 69.000	EXMUTANTS	L. 49.000	LAWNMOVER MAN	L. 99.000	SENSIBLE SOCCER	L. 109.000	TOE JAM & EARL 2	L. 124.000
BUGGER MAN	L. 89.000	FATAL FURY	L. 79.000	LOTUS II	L. 69.000	SHAQ-FU	L. 109.000	TOPOLINO MANIA	L. 79.000
BURNING FORCE	L. 69.000	FATAL FURY 2	L. 119.000	LEADER BOARD	L. 79.000	STREETS OF RAGE 3	L. 89.000	TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 99.000
BUSBY	L. 89.000	FIFA SOCCER	L. 89.000	LAST BATTLE	L. 79.000	SONIC 3	L. 139.000	TUNDER FORCE II	L. 79.000
CUCK ROCK	L. 79.000	FIFA SOCCER '95	L. 109.000	LEMMINGS	L. 79.000	SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000	THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000
COMBAT CARS	L. 49.000	FATAL LABIRINT	L. 79.000	LEMMINGS 2	L. 109.000	SONIC SPINBALL	L. 129.000	ULTIMATE SOCCER	L. 99.000
COSMIC SPACE HEAD	L. 69.000	FANTASIA (TOPOLINO)	L. 99.000	LHX ATTACK CHOPP.	L. 69.000	SONIC	L. 49.000	URBAN STRIKE	L. 119.000
CAPTAIN AMERICA	L. 79.000	FATMAN (JAP)	L. 49.000	LOTUS TURBO	L. 69.000	STREET FIGHTER II	L. 129.000	VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
CAPTAN PLANET	L. 89.000	FLINSTONE THE MOVIE	L. 119.000	MARVEL LAND	L. 79.000	SUPER MONACO GP. II (JAP)	L. 79.000	WINTER OLIMPICS	
CHAKAN	L. 59.000	FREASURE LAND (Puzzle)	L. 79.000	MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000	SONIC 2	L. 89.000	LILLEHAMMER '94	L. 79.000
CHIKI BOY	L. 49.000	F-117 NIGHT STORM	L. 79.000	MORTAL KOMBAT	L. 89.000	SPIDER-MAN	L. 69.000	WOLVERINE	L. 89.000
CRACK DOWN	L. 79.000	GREATEST (BOX)	L. 129.000	MIG 29	L. 129.000	SHADOW DANCER	L. 79.000	WWF RAW	L. 115.000
CAPTAN PLANET	L. 89.000	GODS	L. 79.000	MAZIN WARS	L. 79.000	SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000	YOGI BEAR	L. 129.000
CHAKAN	L. 59.000	GREENDOG	L. 89.000	MICROMACHINE 2	L. 99.000	SHADOW OF THE BEAST II	L. 69.000	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000
CHIKI BOY	L. 49.000	GENERAL CAOS	L. 69.000	MUHAMMAD ALI	L. 129.000	SILVESTER & TWITTEE	L. 99.000	X-CALIBRE	L. 119.000
CRACK DOWN	L. 79.000	GENERATION LOST	L. 109.000	MUT LEUGUE HOCKEY	L. 69.000	SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 99.000		
				MICHAEL JACKSON'S MICROMACHINE	L. 79.000 L. 89.000	SPACE HARRIER SUPER-MAN	L. 69.000 L. 99.000		

MASTER SISTEM

ACTION FIGHTER	L. 49.000	F. 1	L. 59.000	OLIMPIC GOLD	L. 49.000	R. TYPE	L. 49.000	THE NINJA	L. 49.900
ANDREA AGASSI	L. 96.000	FANTASY ZONE	L. 59.900	PAC MANIA	L. 49.000	SHINOBI	L. 49.000	THE SECRET OF SHINOBI	L. 49.000
ALIEN STORM	L. 49.000	FORGOTTEN WORLD	L. 49.000	PREDATOR 2	L. 49.000	SONIC 3	L. 59.000	TRANSBOT	L. 49.000
ALIEN 3	L. 49.000	GAUNTLET	L. 69.000	PIT FIGHTER	L. 49.000	SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900	XENON 2	L. 69.000
ASTERIX	L. 59.000	G-LOC	L. 49.000	POPOLOUS	L. 49.000	SUPER TENNIS	L. 39.000	WIMBLEDON TENNIS	L. 49.000
BATMAN RETURN	L. 49.000	GP RIDER	L. 49.000	PRO WRESTLING	L. 49.000	SUPER KICK OFF	L. 59.000	WINTER OLYMPICS	L. 49.000
BATMAN RETURN	L. 49.000	HEROES OF THE LANCE	L. 49.000	RAMPART	L. 49.000	STRIDER II	L. 59.000	WINTER OLIMPICS	L. 49.000
BUGGY RUN	L. 49.000	IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900	RENEGADE	L. 49.000	SHOOTING GALLERY	L. 79.000	ZILLION II	L. 59.900
CHASE HQ	L. 49.000	MASTER OF BARKNES	L. 69.000	ROAD RASH	L. 99.900	SMASH HITS	L. 59.900		
DESERT STRIKES	L. 49.000	MASTER OF COMBAT	L. 49.000	ROAD RUNNER	L. 49.000	SPEEDBALL 2	L. 59.000		
		MONACO GP II (SENNA)	L. 59.000	ROBOCOD (JAMES POND II)	L. 59.000	TENNIS ACE	L. 69.000		
		MORTAL COMBAT 2	L. 79.000	ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 49.000	TERMINATOR	L. 49.000		



OFFERTISSIMA SUPER MARIO WATCH

L. 49.000

DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI

Orari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR

ORDINARE È FACILE: TELEFONACI OPPURE MANDACI UN FAX

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI COMMERCIALIZZATI

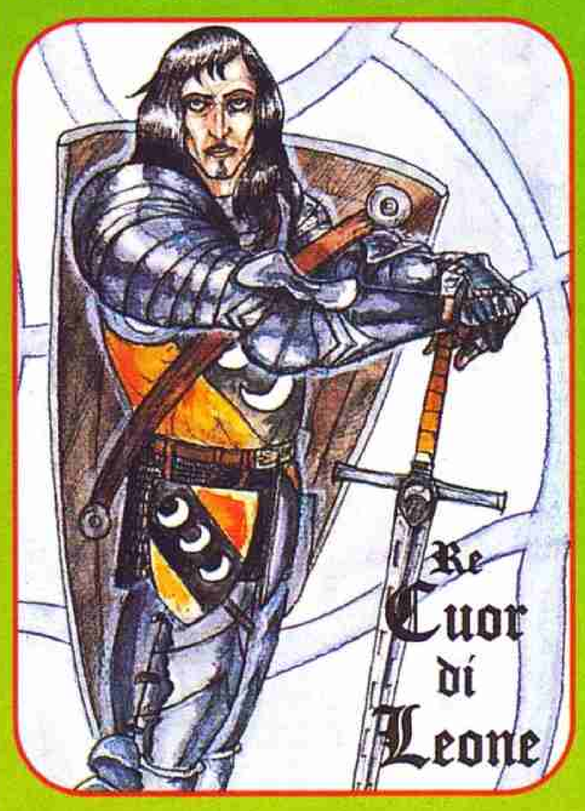
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Continuano le serate fredde, continuano le opportunità di provare nuovi giochi per divertirsi in compagnia. Per questo mese vi condurremo nelle terre di Re Cuor di Leone e... negli studi di una famosa emittente radiofonica!

Andrea Fattori

IL GIOCO DI RADIO D.J.

L'idea di abbinare personaggi o situazioni celebri a un gioco non è certo nuova, anzi; ma nessuno, almeno fino a questo momento, aveva ancora pensato di dedicarne uno ai ragazzi di Radio D.J., che ogni giorno tengono compagnia a migliaia di ragazzi (per non parlare delle loro canzoni remixate in discoteca...).
Onestamente, la prima impressione che ho avuto pensando a un gioco di questo genere è stata piuttosto negativa: odiando personalmente le discoteche, temevo che si trattasse di un gioco con musiche "stipiti" (ovvero musiche da discoteca, così definite sia per ragioni onomatopeiche



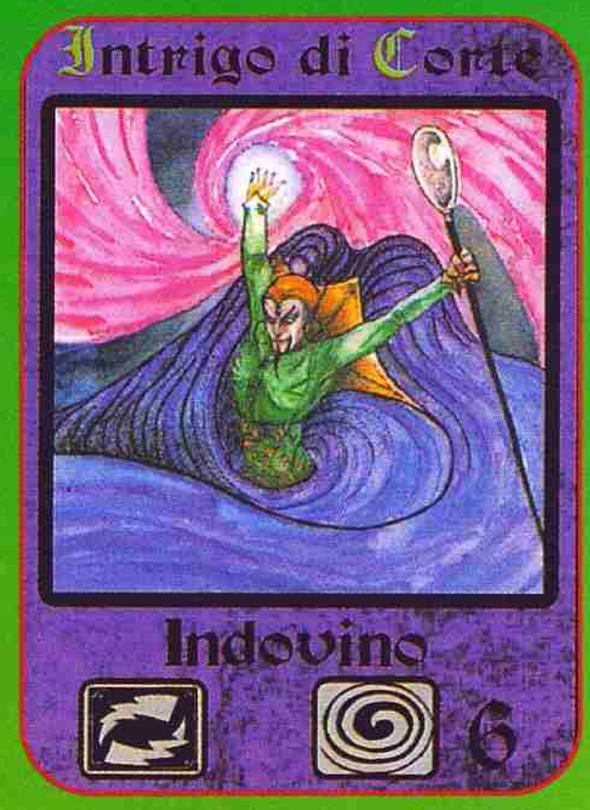
sia per il fatto che è possibile riprodurle dando calci ritmati agli stipiti delle porte), qualche filtro per rendere psichedelico il proprio lampadario e le foto dei D.J.; in realtà ci avevo anche azzeccato - a parte i filtri per il lampadario -, ma devo ammettere che il gioco in se stesso non è assolutamente male.
In poche parole, i giocatori devono inventare delle brevi storie (un minuto di tempo), inserendo all'interno del proprio racconto il titolo

di una particolare canzone, film o serie televisiva (che viene indicato da apposite carte), facendo in modo che gli avversari non riescano a identificarlo. A rendere le cose più complesse subentra una regola che vieta di inserire altri titoli per sviare l'attenzione, ma fortunatamente è possibile staccare le parole che formano il titolo e "seminarle" in diversi punti del proprio racconto, a patto di mantenere l'ordine originale.
Come dicevo prima, il gioco contiene anche le immagini dei celebri D.J. e una cassetta con incise le loro voci: quest'ultima viene inserita all'interno di un registratore all'inizio della partita e fornisce indicazioni che i giocatori devono seguire, rendendo più movimentato e articolato il gioco (il principio di interattività è lo stesso che si trova alla base dei giochi con videocassetta).
Un buon gioco, in definitiva, e non soltanto per gli appassionati ascoltatori di Radio D.J.

RE CUOR DI LEONE

Quando quasi venti anni fa Dungeons & Dragons fece il proprio ingresso nel mercato ludico, a distanza di breve tempo iniziarono a fiorire cloni - più o meno diversi e validi - a non finire: con Magic la situazione è anche più drastica. Ormai in America qualunque casa editrice sta cercando di mettere a punto un gioco di carte valido quanto quello della Wizards of the Coast: i risultati al momento sono più o meno terribili, con l'unica eccezione di Star Trek - The Next Generation, che grazie soprattutto alla fama della serie televisiva sta ottenendo grande successo. Anche in Italia, comunque, iniziano a fiorire prodotti "nostrani" in questo senso, e il primo a cercare di cavalcare l'onda del successo di Magic (anche se in realtà era già pronto prima dell'uscita di quest'ultimo) è Re Cuor di Leone, di Fabulandia.
Molto diverso dal proprio "antagonista" d'oltreoceano, Re Cuor di Leone possiede una struttura rigidamente prestabilita, con un determinato numero e tipo di carte per ogni giocatore. L'obiettivo è quello di eliminare il maggior numero possibile di componenti della famiglia reale avversaria (o delle famiglie; si può giocare anche in tre o quattro), ricorrendo ad assedi e intrighi. In realtà la costruzione del mazzo dipende in maniera molto limitata dalla fanta-

sia del giocatore, che per la maggior parte dei casi deve solo riuscire a procurarsi le carte più potenti di un determinato genere. La scelta fondamentale riguarda l'uso di Sortilegi e o di Incantesimi, due diverse scuole di magia che non possono convivere nello stesso mazzo.
Più simile a un boardgame che a un vero gioco di carte, Re Cuor di Leone è globalmente un buon gioco, curato e realizzato con attenzione; il difetto principale è che chi ha le carte migliori, normalmente, vince!



JAPAN PLANET

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SEGA SATURN

MEGA 32

SONY PS-X

NEO GEO CD

E IN PIU' FX NEC, 3DO, GADGET, CD E MOLTO ALTRO!

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA L. 10.000

TEL 039/322605

FAX 039/321944

DAL LUNEDI' AL SABATO

DALLE 9 ALLE 12 E DALLE 14 ALLE 18

(SEGRETERIA TELEFONICA FUORI ORARIO)

CONSOLIAMOCI

Xenia Ed. - Console Mania - Rubrica Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Quello sopra riportato è l'indirizzo a cui indirizzare le missive destinate a questa rubrica. Si prega, anzi E' OBBLIGATORIO accompagnare l'annuncio con la fotocopia di un documento...

Silvia

Scambio Game Boy più Tetris, Atari Lynx e relativi giochi con PC Engine GT e qualche gioco o con Super Nintendo e qualche gioco. Oppure scambio Atari Lynx con Game Gear e un gioco. Telefonare, dalle ore 14:00 alle ore 17:30 allo 045/512471 e chiedere di Stefano.

Vendo Game Gear più alimentatore (L. 160.000) e le seguenti cartucce: Sonic (L. 40.000), Sonic II (L. 50.000), Shinobi (L. 55.000), oppure vendo il tutto a L. 300.000. Telefonare allo 081/286731 e chiedere di Antonio.

Vendo Game Boy con otto giochi (anche separatamente) e con Handy Boy a L. 350.000. Telefonare, ore pasti, allo 0521/993285.

Vendo Amiga CD32 con quattro giochi a L. 400.000 trattabili. Telefonare, dalle ore 14:00 alle ore 20:00, allo 039/2872680 e chiedere di Cristian.

Vendo Sega Master System II con due pad e quattro giochi a L. 254.000. Telefonare allo 0781/31463 e chiedere di Pietro.

Vendo 3DO con adattatore PAL, due joypad a L. 900.000. Telefonare allo 0564/412983 e chiedere di Francois.

Vendo per Sega Mega Drive le seguenti cartucce a L. 35.000 l'una: Last Battle, Rambo III, Alex Kidd, DJ Boy, Shadow of the Beast, King's Bounty, John Madden Football + World Trophy Soccer + quattro in uno (Dick Tracy, Batman, Spiderman e Moonwalker). Oppure vendo il tutto in blocco a L. 280.000. Telefonare , dalle ore 14:00 alle ore 16:30 allo 0828/366901 e chiedere di Cosimo.

Vendo Super CD Rom per PC Engine Core Grafx I o II più due giochi a L. 400.000. Telefonare, ore pasti, allo 039/6093103 e chiedere di Maurizio.

Vendo giochi per Super Nintendo da L. 30.000 a L. 60.000. Telefonare dopo le ore 14:00 allo 0336/598634 e chiedere di Daniele.

Vendo Super Nintendo versione PAL con due joypad, un joystick, adattatore, trasformatore e le seguenti cartucce: Super Mario World, Street Fighter II Turbo, Super Castlevania IV, The Magical Quest, Contra III e FIFA International Soccer, il tutto a L. 550.000 trattabili. Telefonare allo 0823/962434 e chiedere di Gianni.

Vendo la cartuccia "Golden Axe" per Sega Mega Drive a L. 30.000 trattabili. Telefonare allo 06/71584638 e chiedere di Gabriele.

Vendo Game Boy con i seguenti giochi: Spider Man, Choplifter II, Double Dragon, Dynablaster, Star Wars, Magnetic Soccer, Alleyway, Qbert, Dragon's Lair, Tetris, Final Fantasy Legend. Telefonare, ore pasti, allo 0438/551863 e chiedere di Nicola.

Scambio Sega Master System II con quattro giochi e un control stick per un Game Gear più due giochi oppure per un Game Boy con quattro o cinque giochi. Telefonare allo 0965/784257 e chiedere di Antonio. Annuncio valido per la provincia di Reggio Calabria.

Vendo Super Famicom giapponese con tre joypad, di cui uno a raggi infrarossi, dodici cartucce e due adattatori a L. 900.000 trattabili. Telefonare, dalle ore 13:00 alle ore 20:00, allo 051/6251741 e chiedere di Simone.

Cerco Mazinga Z per Super Nintendo, sono disposto a pagarlo bene. Telefonare, dalle ore 19:00 alle ore 20:00, allo 0125/718239 e chiedere di Giuseppe.

Vendo Neo Geo con imballi originali e dieci giochi a L. 1.400.000 trattabili. Telefonare dopo le ore 18:00 allo 02/2566602 e chiedere di Simone.

Vendo giochi per Super Nintendo e per Game Boy. Telefonare allo 0383/84458 oppure allo 0383/895665 e chiedere di Stefano.

Vendo Neo Geo più due joystick, Memory Card, due giochi e imballi originali a L. 500.000. Vendo anche separatamente. Telefonare, ore pasti, allo 0736/41700.

Vendo per Super Nes i giochi "Aladdin" e "NBA Jam". Telefonare allo 0971/963138 oppure allo 0971/35194 e chiedere di Umberto.

Compro Mega CD-1 per Sega Mega Drive versione europea massimo a L. 350.000. Telefonare, ore pasti, allo 041/5401855 e chiedere di Matteo.

Vendo cartucce per Neo Geo. Telefonare, ore pasti, allo 070/664211 e chiedere di Mirko o di Claudio.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nintendo versione Pal: Mortal Kombat (L. 90.000), Final Fight II (L. 60.000), Alien III (L. 90.000), Starwing (L. 90.000) (i prezzi sono trattabili), oppure vendo il tutto in blocco a L. 300.000. Telefonare, ore pasti, allo 049/8930871 e chiedere di Benito o Raffaele.

Vendo Sega Mega Drive Europeo completo di imballi originali, adattatore per cartucce giapponesi e sette giochi a L. 400.000. Telefonare allo 079/984308 e chiedere di Antonio.

Vendo le seguenti Cartucce per Sega Mega Drive: Jungle Book a L. 80.000, Virtua Racing a L. 75.000 o in blocco a L. 140.000. Telefonare allo 049/637296 e chiedere di Fabio.

Scambio/vendo cartucce per Super Nes, Sega Mega Drive, Mega CD, Neo Geo, 3DO, Game Boy. Inoltre vendo Neo Geo con due joystick e otto giochi a L. 1.400.000 trattabili. Telefonare allo 051/892630 e chiedere di Enrico.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Golden Axe III a L. 55.000, European Club Soccer a L. 50.000, Mercs a L. 49.000, Streets of Rage II a L. 65.000, Virtua Racing a L. 95.000, Whip Rush a L. 38.000, Aquatic Games a L. 40.000 e Sonic a L. 30.000. Telefonare allo 031/609209 e chiedere di Francesco.

Vendo Sega Mega Drive completo di imballi originali, nove cartucce, un control pad, un Arcade Power Stick, un game adaptor per cartucce giapponesi a L. 600.000. Telefonare, ore pasti, allo 039/2302599 e chiedere di Paolo.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Master System II: Tennis Ace (L. 55.000), Double Dragon (L. 45.000), Moonwalker (L. 60.000). Telefonare, ore pasti, allo 045/975335 e chiedere di Alessandro.

Vendo Game Gear con adattatore a 220 v. e quattro cartucce a L. 190.000. Telefonare, ore pasti, allo 0421/679364 e chiedere di Luca.

Vendo PC Engine più tre joypad e adattatore a L. 120.000. Telefonare allo 0331/621289 e chiedere di Fabio.

Vendo Neo Geo completo di Joystick e le seguenti cartucce: Samurai Shodown, Super Sidekicks II, Art of Fighting, World Heroes II e altri, oppure scambio il tutto con 3DO Pal con almeno tre cartucce. Telefonare dalle ore 20:30 in poi allo 0330/986303 e chiedere di Francesco.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Altered Beast a L.35.000, Turbo Outrun a L. 45.000, John Madden Football 92 a L. 55.000, Indiana Jones and The Last Crusade a L. 65.000. Telefonare allo 30/9306016 e chiedere di Giacomo.

Vendo Neo Geo più Super Sidekicks II e due giochi a L. 580.000 trattabili. Telefonare allo 081/8689166 e chiedere di Pino.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nintendo: Secret of Mana e Mortal Kombat a L: 70.000, NBA Jam a L. 65.000, Parodius, Battletoads in Battlemaniacs e Jimmy Connors a L. 50.000, Zelda a L. 45.000 e adattatore universale a L. 10.000. Prezzi trattabili. Telefonare, ore pomeridiane, allo 080/5223347 e chiedere di Ernesto.

Vendo i seguenti titoli per Sega Mega Drive: Mortal Kombat a L. 70.000, Aladdin a L. 60.000, Tazmania a L. 45.000, Alisya Dragon a L. 35.000 e Mazin Saga Jap a L. 45.000. Tutte le cartucce sono complete di imballi e istruzioni originali. I prezzi sono trattabili. Telefonare allo 0864/843343 e chiedere di Paolo.

Vendo Sega Mega Drive più Sega Mega CD versione Pal con due joypad (tre tasti), un joypad (sei tasti), PGA Tour Golf, Sonic II, X-Men, Mortal Kombat, Super Street Fighter II, John Madden Football '92 e '94, FIFA International Soccer, Mega Key, Cobra Kommand, Lethal Enforcers e pistola, il tutto con imballi originali a L. 1.000.000. Telefonare, ore pasti, allo 02/4152347 e chiedere di Dario. Annuncio valido per Milano e Dintorni.

Vendo i seguenti giochi per Super Nes: Super Street Fighter II, Prince of Persia, Super Mario All Star, Sim Earth, Road Runner e Star Fox a L. 350.000 non trattabili. Telefonare alle ore 20:00 allo 02/6434351 e chiedere di Cristina.

Vendo i seguenti giochi per Sega Mega Drive: Sonic I e II, Altered Beast, Moonwalker, Zoom e Splatterhouse II a L. 20.000 l'una, Capitan America a L. 50.000. Telefonare allo 011/8223392 e chiedere di Marco. Offerta valida per Torino e dintorni.

Vendo Super Nes e i seguenti giochi: Mario All Stars, Tiny Toons, Alien III, Mario World, Contra War a L. 360.000. Telefonare, dalle ore 20:00 alle ore 21:00, allo 0575/354595 e chiedere di Giovanni.

Vendo Neo Geo con un joystick e nove giochi a L. 1.500.000 trattabili. Telefonare dopo le ore 19:00 allo 02/2566602 e chiedere di Simone.

Compro o scambio con altri titoli Shadow of the Beast e Batman Returns. Telefonare allo 091/6516556 e chiedere di Angelo.

Vendo Super Nintendo con due joypad, due adattatori e le seguenti cartucce: Street Fighter II, Street Fighter II Turbo, Art of Fighting, Super Soccer e Super Mario World. Telefonare, ore pasti, allo 081/5567654 e chiedere di Francesco.

Vendo o scambio con titoli per Super Nes le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Super Street Fighter II (JAP L. 80.000), Mortal Kombat II (EUR L. 80.000), Fatal Fury II (JAP L. 70.000), Sonic II (L. 50.000), Robocop VS Terminator (L. 50.000) e Sword of Vermillion (L. 25.000). Cerco inoltre giochi per Super Nes. Telefonare, ore pomeridiane, allo 041/445126 e chiedere di Leonardo.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Altered Beast (L. 30.000), Castle of Illusion (L. 40.000), Alex Kidd in the Enchanted Castle (L. 40.000), Golden Axe II (L. 45.000), Grand Slam (L. 40.000). Telefonare, ore pasti, allo 0422/712096 e chiedere di Alessandro.

Vendo Neo Geo più due joystick, Fatal Fury II, World Heroes II, Sengoku II e Ninja Commando. Telefonare, ore 8:00, allo 0444/750505 e chiedere di Matteo.

Vendo Game Boy completo di guscio protettivo, cuffie, cavo per due giocatori, Tetris, The Addams Family, Bram Stoker's Dracula e Bubble Bobble, un Game Gear con guscio protettivo, Columns e Master of Darkness. Il tutto a L. 250.000 trattabili, oppure separatamente. Telefonare, dalle ore 15:00 alle ore 21:00, allo 06/30810856 e chiedere di Alessandro. Annuncio sempre valido.

Vendo Sega Mega Drive. Prezzo da concordare. Telefonare, ore pasti, allo 0881/686863 e chiedere di Giorgio.

Vendo Sega Mega CD II versione europea con le seguenti cartucce: Tomcat Alley, Road Avenger, Cobra Commando, Sol Feace, Super Monaco GP, Columns, Streets of Rage, The Revenge of Shinobi e Golden Axe a L. 450.000. Telefonare, ore pasti, allo 0141/721398 e chiedere di Fulvio.

Vendo Neo Geo più dieci cartucce a L. 1.300.000. Vendo, inoltre, Super Nes più Actraiser II, Zelda III e adattatore universale a L. 395.000. Vendo, anche, un Game Boy più adattatore quattro giocatori a L. 80.000. Telefonare allo 0125/57320 e chiedere di Gianluca. Annuncio valido per Piemonte e dintorni.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Master System: Dana the Jungle Fighter, Asterix, Sonic II, Basketball Nightmare e Sonic Chaos a L. 80.000. Oppure vendo le singole cartucce a L. 20.000. Telefonare, ore pasti, allo 0733/656009 e chiedere di Francesco.

Vendo per Super Nes Star Fox e Sonic Wings. Compro giochi per Super Nes massimo L. 50.000. Telefonare, ore pasti, allo 080/5221049 e chiedere di Francesco.

Vendo Super Nintendo con adattatore universale, due joypad e Super Mario World a L. 170.000, oppure con altri due giochi (Street Fighter II Turbo e Batman) a L. 280.000. Telefonare, ore pasti, allo 0421/679364.

Vendo 3DO con modulatore, presa scart, joypad, cavi e i seguenti giochi: Sampler CD, Crash and Burn e Jurassic Park Interactive, il tutto a L. 800.000. Telefonare allo 02/62766235 e chiedere di Antonucci o lasciare un messaggio.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Pacman a L. 20.000, Wrestle War a L. 30.000, Turtles a L. 40.000, Gauntlet IV a L. 30.000, Jurassic Park a L. 40.000 e Zoom a L. 20.000, oppure in blocco a L. 170.000. Telefonare, dalle ore 17:00, allo 0773/693900 e chiedere di Fabio.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPERNINTENDO

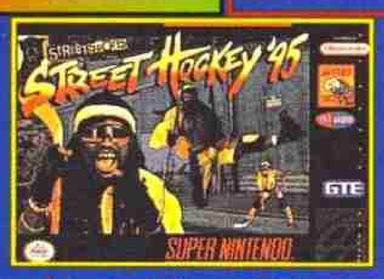
FAX 051-344.906

L. 135.000

L. 149.000

L. 119.000

L. 135.000



L.139.000

L.119.000

L. 119.000

L. 139.000

L. 129.000

L. 119.000

L. 109.000

L. 129.000

L. 119.000

L. 59.000

L. 139.000

L. 149.000

L.149.000

L. 145.000

L. 135.000

L. 129.000

L. 149.000

L. 95.000

L. 139.000

L. 129.000

L. 125.000

L. 129.000

L.129.000

L. 129.000

L.119.000

L. 129.000

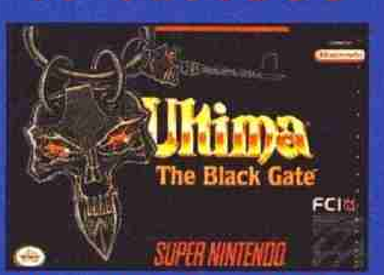
L. 135.000

L. 129.000

L. 135.000

L. 129.000

L. 149.000



L. 145.000

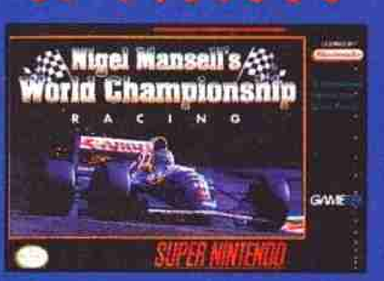
L. 129.000

L. 125.000

L. 125.000

L. 145.000

L. 65.000



L. 69.000

L. 79.000

L. 59.000

L. 79.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 75.000

COMPUTER ONE LA PIU' VASTA CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

TELEFONA SUBITO PER SAPERE LE ULTIMISSIME NOVITA' E LE NUOVE OFFERTE SPECIALI!

Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso.

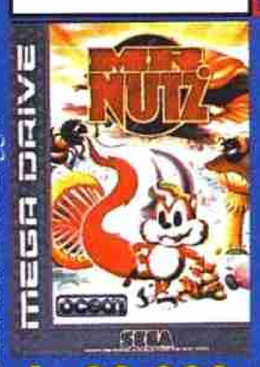
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

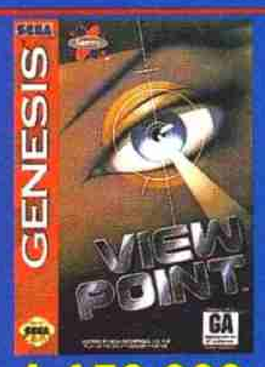
MEGADRIVE - GAMEGEAR

FAX
051-344.906

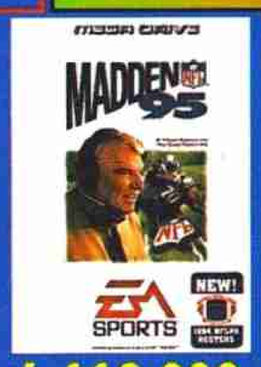


L. 99.000

L109.000



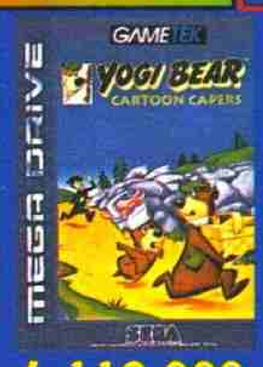
L.139.000



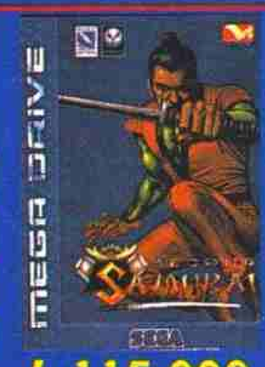
L.119.000

L. 99.000

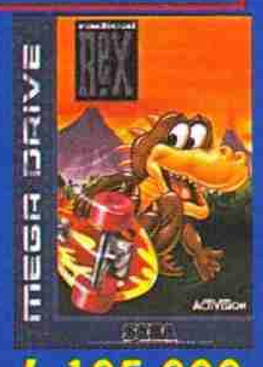
L.119.000



L.119.000

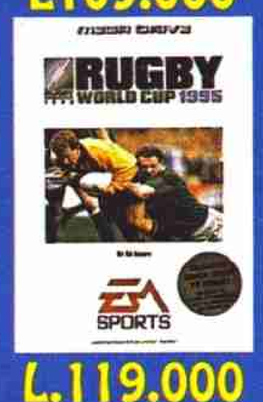


L.115.000



L.105.000

L. 99.000

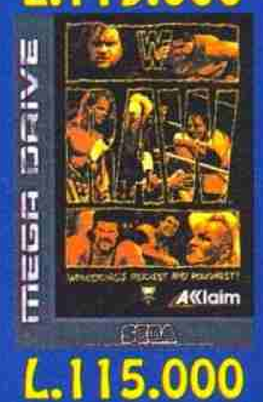


L.119.000

L.119.000

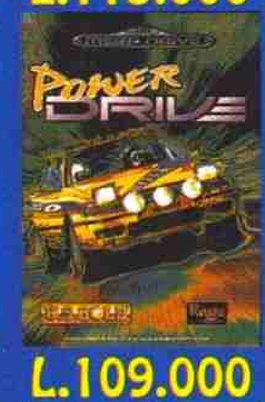
L.115.000

L.115.000



L.115.000

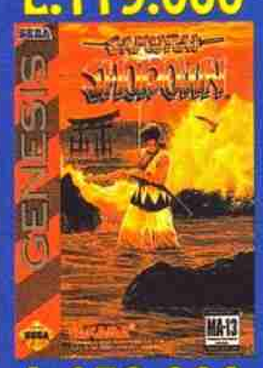
L.119.000



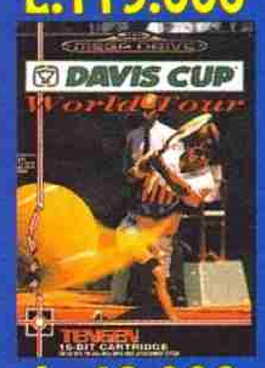
L.109.000

L.125.000

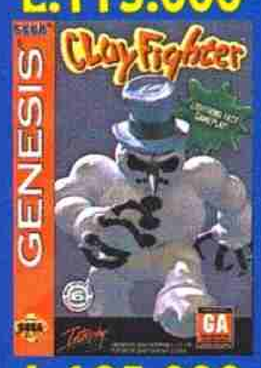
L.139.000



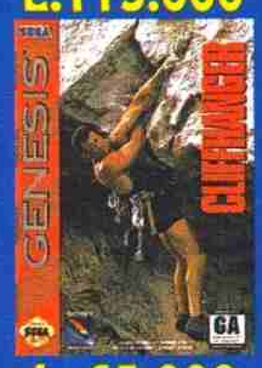
L.139.000



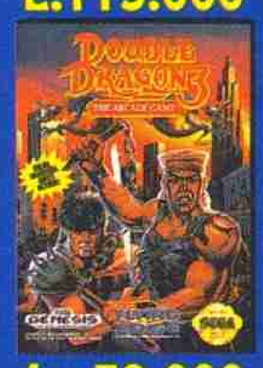
L. 49.000



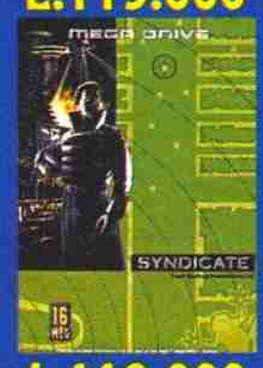
L.125.000



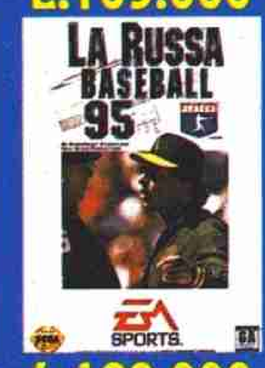
L. 65.000



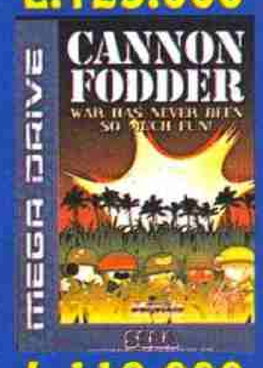
L. 79.000



L.119.000

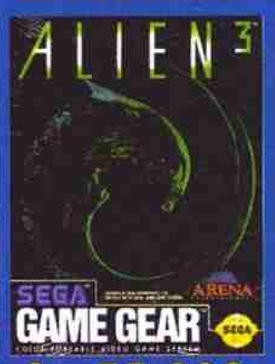


L.129.000



L.119.000

L. 79.000



L. 69.000

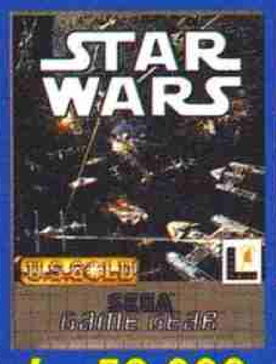
L. 59.000

L.79.000

L. 65.000

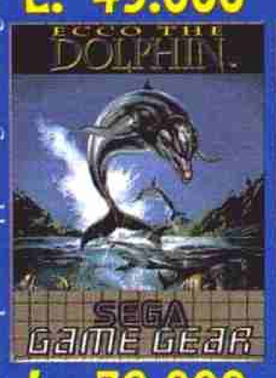
L. 79-.000

L. 79.000



L. 79.000

L. 79.000



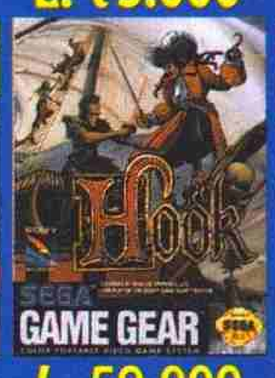
L. 49.000

L. 55.000

L.49.000

L. 49.000

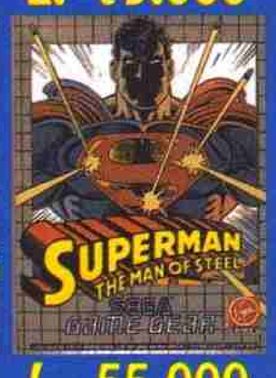
L. 39.000



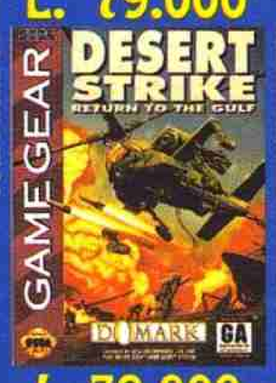
L. 75.000

L. 47.000

L. 59.000

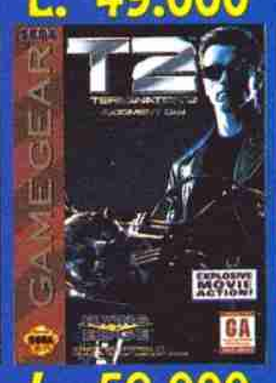


L. 79.000



L. 79.000

L. 69.000



L. 59.000

L.79.000

L. 65.000

L. 79-.000

L. 79.000

L. 79.000

L. 79.000

VICTORY GOAL e GOTHA per Sega SATURN DISPONIBILI!

SEGA SATURN - SONY PLAY STATION - PANASONIC 3DO - NEO GEO CD

IN SUPER OFFERTA TELEFONA SUBITO!!!

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

CONTROL YO

Bene, bene, bene, come vi butta? A me male, visto che in questo momento sono relegato a casa con 39,2 di febbre. Ma ciò nonostante io lavoro, lo devo fare, anche perché noi redattori siamo degli eroi, pronti a ogni sacrificio per portare a termine il nostro compitSilvia questi monologhi, molto meglio ricordarvi l'indirizzo: Xenia Ed. Console Mania Control Your Console ... (Console per cui gira il trucco) Casella Postale 853 20101 Milano. Divertitevi anche per me...

Dave

MEGA DRIVE BUSTERS

MORTAL KOMBAT 2

Basta! Non se ne può più!! Sembra che tutti i lettori siano impazziti per questo violentissimo gioco, ne è la prova l'immensa mole di materiale giunto a Control Your Console. Beh, bando alle ciance e procediamo: quando appare lo stemma del dragone, andate nella schermata delle opzioni e fermate il cursore su "done". A questo punto premete sinistra, giù, sinistra, destra, giù, destra, sinistra, sinistra, destra, destra. A questo punto dovrebbe apparire un'altra scritta come test mode o qualcosa del genere. Posizionando il cursore sopra di essa potrete accedere a tre schermate di opzioni segrete, tramite le quali potrete decidere se: dare energia infinita al primo o al secondo giocatore, stendere con un colpo il primo o il secondo giocatore, avere crediti infiniti, decidere in che fondale combattere per tutta la partita, decidere da che livello partire tranne quello di Jade, vedere qualche partita gestita interamente dal computer, subire a ogni sconfitta una fatality, una babality o una friendship dal computer, fare apparire la faccia di un pagliaccio al posto di quella di Dan Farden nell'angolo basso a destra dello schermo. E' proprio il caso di ringraziare Luca Borsato per l'enorme servigio reso alla comunità...

POPULOUS

Ci sono 494 mondi. Per accedere a uno qualsiasi di questi, fate precedere il numero del livello desiderato alla parola BIT. Quando siete nello schermo delle password, tenete premuto il pulsante B scorrendo attraverso le lettere. Quindi inserite un numero pari al livello in cui volete giocare moltiplicato per 5 volte.

POWERBALL

Premendo B, B, C, B, B nello schermo dei titoli sarete facilitati per quanto riguarda la vostra squadra.

QUAD CHALLENGE

Password a tutta forza per il livello normale:
Livello 2: ECGT
Livello 3: M4SR
Livello 4: DTXG
Livello 5: 9F2J
Livello 6: 13RB
Livello 7: PNF5
Livello 8: CR11
Livello 9: 5JE8
Livello 10: 8SWG
Livello 11: HGLY
Livello 12: Q44E
Livello 13: WHCM
Livello 14: TVGZ
Livello 15: SNDN
Livello 16: B16A

Molte grazie al professor Brillant...

CENTURION

Provate un po' a digitare la seguente password, vi donerà 11 legioni consolari e molti talenti: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES.

MENACER - READY, AIM, TOMATOES!

Per avanzare velocemente i livelli non dovete far altro che premere il pulsante rosso di fuoco e il primo dall'alto grigio (start) velocemente e molto vicino allo schermo, vedrete il numero dei livelli aumentare (1,2,3,4...). Grazie molto Mirko Nasino...

MICRO MACHINES

Per ottenere micromachine infinite bisogna mettere la pausa durante il gioco, poi premere B, giù, C, giù, su, giù, sinistra e giù. Disinserite quindi la pausa e...

DRACULA

Per selezionare i livelli premete giù, destra, A, C, su, sinistra e A durante la schermata dei titoli. Ora, tramite le opzioni, sarà possibile selezionare i livelli.

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Per iniziare con 5 vite bisogna andare nella schermata di selezione del personaggio , tenere premuti su, A, B e poi premere start sul joypad 1.

ROLO TO THE RESCUE

Direzionare il joypad verso la diagonale alta a sinistra e premere i tasti A, C e reset contemporaneamente. Tenere il tutto premuto per cinque secondi, poi premere B. Così facendo dovrebbe apparire un nuovo menu di opzioni e potrete selezionare vite infinite e invulnerabilità.

ZOOL

Mettete la pausa e premete C, destra, A, B, B, A, sinistra, sinistra, A, destra, giù, quindi togliere la pausa. Premere il joypad a destra per saltare uno stage, in alto per tutto il livello.

ALADDIN

Per accedere a un menu nascosto di opzioni premere giù, A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B e B durante la schermata dove appare il titolo del gioco.

COOL SPOT

Mentre siete nello schermo delle opzioni premete A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C. Non ho proprio idea di cosa possa succedere, provare per credere. Un mega ringraziamento, per questo e moltissimi altri trucchi per Mega Drive a Luca Tenneriello...

CHIKI CHIKI BOYS

Per poter accedere alle opzioni, premete durante il titolo A + B + C. Grazie a Mario Altilia.

ECCO THE DOLPHIN 2

Ecco-vi le password di questo gioco acquatico. Divertitevi:
1) MKABFWEB
2) SHYMQDZA
3) MQBRPFYA
4) WTLANWCB
5) SBDCKVCB
6) UQRFMGZA
7) ECSYBVEB
8) YUCBVRXA
9) MCARJVCB
10) WBKCUGXA
11) GJYPLZFB
12) MIVHFMZA
13) QEIVYWAB
14) YMGRIPHB
15) EURDTNAB
16) MOGUBCTE
17) MSGXFPGA
18) INUBHPOD
19) YYKOAYJE
20) IMKFNIPE
21) KFDKRJPE
22) AOTSPOKE
23) YUWALAJE
24) EIJUHOME
25) MDSRRVCA
26) GCWYDPDA

Grazie per l'impegno a Stefano...

PRINCE OF PERSIA

Mettete in pausa e digitate uno dei seguenti codici:
CACBBACC: aggiunge un punto di energia.
AABACAAC: apre tutte le porte del livello corrente.
ABACCACB: uccide tutti i nemici sullo schermo.
BAABCBBB: procura un terremoto.

ROBOCOP VS TERMINATOR

Per togliere la censura mettete in pausa e inserite tramite joypad: C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C, A. Per attivare invece il turbo: A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B. Ringraziamo Petis Valzania (ma che nome è? NdD)...

UR CONSOLE

MASTER SYSTEM BUSTERS

MORTAL KOMBAT
Errata corrige per quel che riguarda alcune mosse:
Scivolata bassa di SUB ZERO: indietro, indietro, B1, B2.
Fulmine di Rayden: Basso, avanti, B1.
Presa con le gambe di Sonya Blade: Basso + B1 + B2.
Jonny Cage: state nelle immediate vicinanze dell'avversario e premete in successione, e molto velocemente, B1, B2, B1. Voilà, ecco al vostro avversario un bel cazzottone nella "pancia". Grazie, grazie, grazie a un non precisato Gianluca.

THE TERMINATOR
Durante la schermata dei titoli, tenete premuto il tasto 2 e premete e rilasciate velocemente il tasto 1. Quando lo schermo si annerisce, spostate il joypad nelle seguenti direzioni: sinistra, su, su, destra, destra, giù, giù. Fatto questo, i caratteri "ZO" dovrebbero apparire sullo schermo. Ora vi basterà spostare il Joypad a destra o a sinistra per passare in rassegna i livelli da selezionare. Grazie ancora a Mario Altilia e Luca Troiano.

GOLDEN AXE
Quando avete terminato il primo e unico continue premete su e il pulsante 1. Così facendo avrete un'altra possibilità di continuare (attenzione, il trucco funziona solo una volta).

STREETS OF RAGE
Una volta terminati i continue dovete premere a raffica il pulsante 1, e selezionare quindi un personaggio diverso da quello che stavate usando; così facendo continuerete dal livello dove eravate arrivati prima...

NES BUSTERS

POWER BLADE
Ecco, tutta per voi, la password finale: 77KD10GJ.

LOW G. MAN
Sempre la password finale: MP45.

THE BATTLE OF OLYMPUS
Non so proprio a cosa possa servire la seguente password, beh, provatela e fatemi sapere:
AwbdDR 9ZvBf7j
7puj54 DuNruc?

WORLD CHAMP BOXE
Altro codice di imprecisata utilità. Provatevi pure questo: SZLMNZLMN.

CASTLEVANIA 2 - SIMON'S QUEST
Provate a inserire il codice seguente, dovrebbe riservarvi una bella sorpresa...
T143 43G4
13Q2 327G
Grazie per tutti questi trucchi a Nicola Zedda di Cagliari...

IKARI WARRIORS
Per continuare una volta morti bisogna schiacciare in sequenza i pulsanti A, B, B, A prima che appaia la scritta Game Over. Ringraziamo Riccardo Loti...

SUPER FAMICOM BUSTERS

BUBSY
Vi piace il gioco in questione ma non riuscite ad arrivare al 14 schermo? Beh, forza e coraggio, la password seguente dovrebbe fare al caso vostro: STCJDH.

ALIEN 3
Ecco a voi il set completo di codici per questo tanto acclamato gioco (che a me, poi, non è mai piaciuto, NdD):
Livello 2: QUESTION
Livello 3: MASTERED
Livello 4: MOTORWAY
Livello 5: CABINETS
Livello 6: SQUIRREL
Fine: OVERGAME

Grazie mille a Fabio Salerni...

MORTAL KOMBAT 2
Trucco quantomeno inutile, ma farà piacere a tutti gli esaltati: appena accesa la console premete R e L finché non comparirà il logo Acclaim, potrete così vedere Kintaro e Shao Khan che faranno la bua al logo stesso.

F-ZERO
Se riuscite a finire la King League a livello Expert comparirà un nuovo livello chiamato Master, la cui fine sarà sempre il solito giro di pista, ma con visuale dall'alto. Grazie di tutto cuore a Riccardo Loti.

SUPER MARIO KART
Altro trucco più o meno inutile: se volete gareggiare con un go kart rimpicciolito non dovete fare altro che selezionare il personaggio e premere Y + A prima di confermare.

MORTAL KOMBAT 2
Altro trucco, ma stavolta un po' più utile, vi permetterà di ottenere i crediti infiniti: dovete giocare da soli fin quando non state per perdere, a questo punto, prima che la "voce" dica "LOSE" premete start sul secondo pad. Così facendo interromperete il torneo, vi farete un match con un amico e quando avrete vinto riprenderà il torneo ma i vostri crediti non saranno scesi (il trucco in questione è molto intuitivo, in genere ci si può arrivare da soli, anche perché è sempre lo stesso cheat di molti altri giochi, lo ho pubblicato solo per chi non ci avesse mai pensato... NdD). Grazie infinite ad Alessandro e Roberto Pulito

UNI POSCA BUSTERS

INCHIOSTRO
Quando un pennarellone Uni Posca sembra essersi esaurito, non demordete: agitandolo con forza dovrebbe rincominciare a scrivere. Nel caso dovessero permanere dei problemi, schiacciate quatto o cinque volte la punta all'interno, e poi agitate. Se anche ripetendo questa banale operazione non doveste giungere a nessun risultato apprezzabile, potete buttare via il vostro Uni Posca. Grazie al Paolone per la preziosa collaborazione.

MEGA COMMENTONE FINALE
Povero Dave, evidentemente deve essersi preso un febbrone da cavallo, perché si è scordato dei saluti. Vabbè rimedio io (Paolone), tanti auguri a tutti e... non sbagliate l'indirizzo

COIN OP BUSTERS

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
Ecco a voi finalmente il trucco per usare il grande Gouko Akuma: inserite il credito e premete start. Appena appare la schermata di selezione dei lottatori, attendete per quattro secondi e poi spostate il cursore da Ryu a T. Hawk. Aspettate altri quattro secondi e spostatevi su Guile, quindi, dopo altri quattro secondi, spostatevi su Cammy. Aspettate ancora quattro secondi e ritornate su Ryu, quindi aspettate quattro secondi e premete i tre pulsanti dei pugni contemporaneamente più start e voilà! Se il trucco ha funzionato a questo punto la faccia di Ryu dovrebbe scomparire lasciando il posto a un volto completamente avvolto dall'ombra. Potrete quindi incominciare a giocare con questo fortissimo personaggio, dotato delle stesse mosse speciali base di Ryu e Ken (fireball, cyclon kick, dragon punch) anche se tre volte più potenti di quelle dei suddetti personaggi, e in più una serie di nuove micidiali mosse speciali per un più sano e garantito pestaggio, salvo scontro con Akuma stesso... Naturalmente il trucco non funziona sulla versione super normale... Grazie infinite a Luca Borsato...

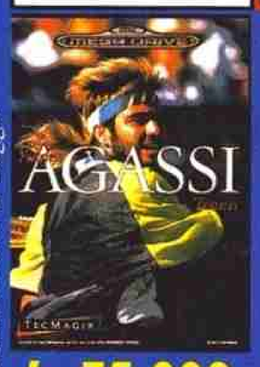
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

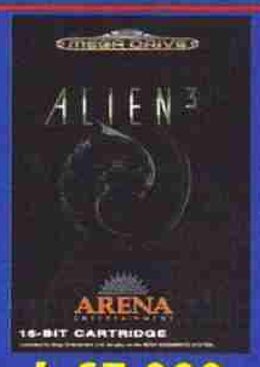
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE

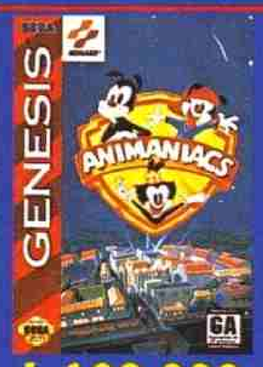
FAX 051-344.906



L. 35.000

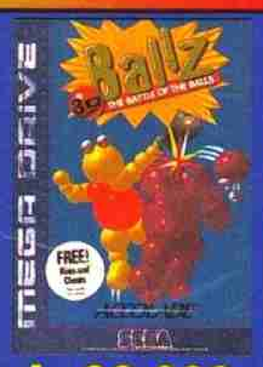


L.67.000



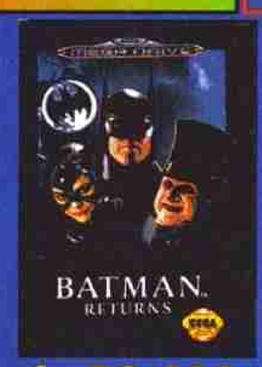
L.109.000

L. 66.000

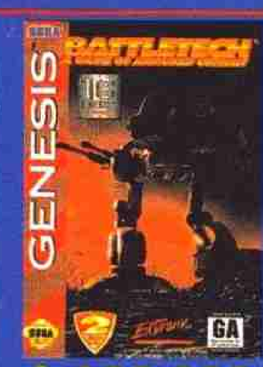


L. 99.000

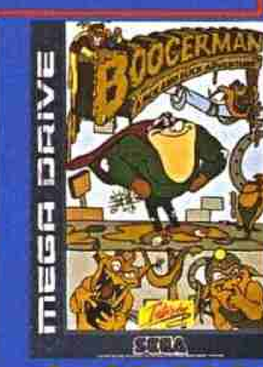
L.98.000



L. 59.000

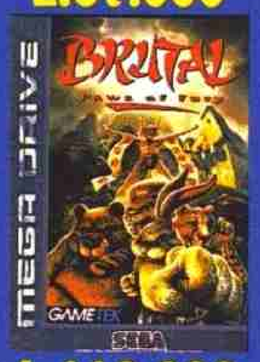


L.129.000



L. 99.000

L. 63.000



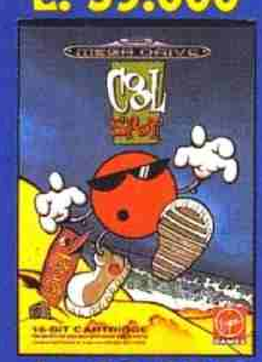
L.119.000

L. 49.000

L. 49.000

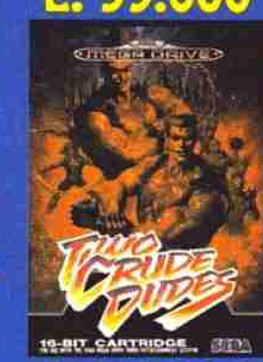
L. 49.000

L. 59.000



L. 66.000

L. 59.000

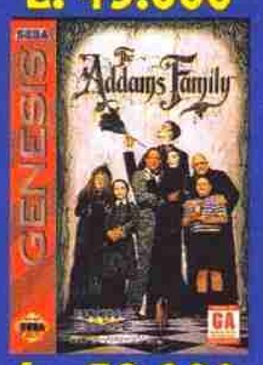


L. 39.000

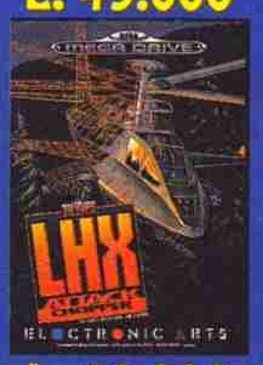
L. 59.000

L. 59.000

L. 47.000

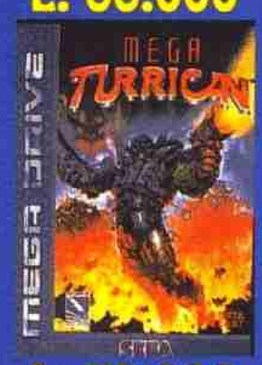


L. 59.000



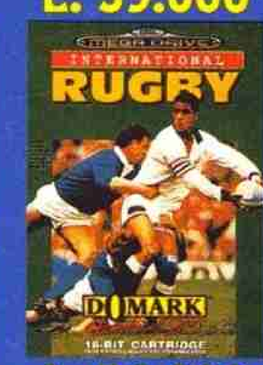
L. 44.000

L. 49.000



L. 79.000

L. 59.000



L. 56.000

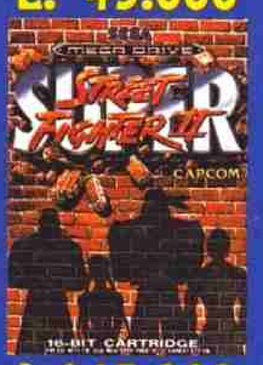
L. 85.000

L. 69.000

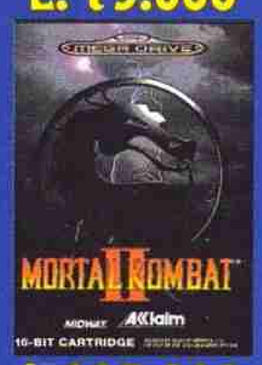
L. 49.000

L.129.000

L.109.000



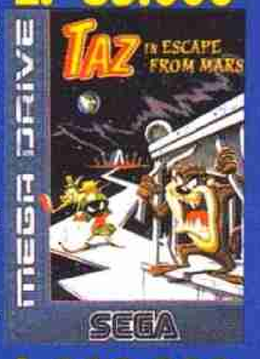
L.145.000



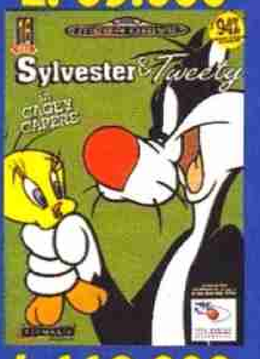
L.105.000

L. 39.000

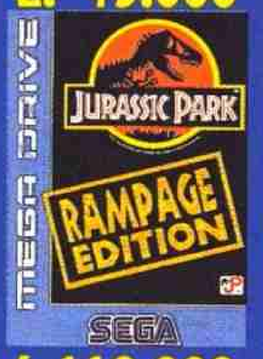
L.129.000



L.119.000

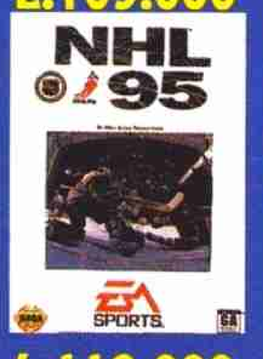


L.119.000

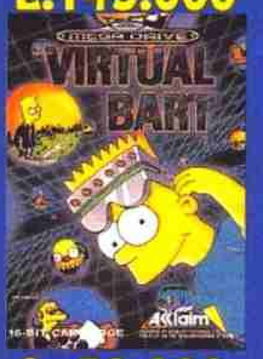


L.119.000

L.119.000

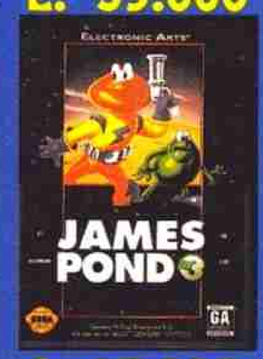


L.119.000



L. 59.000

L.129.000

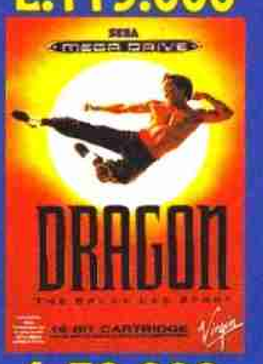


L. 43.000

L. 99.000

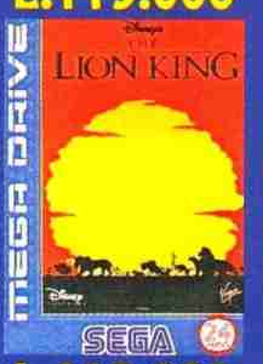
L.109.000

L.129.000



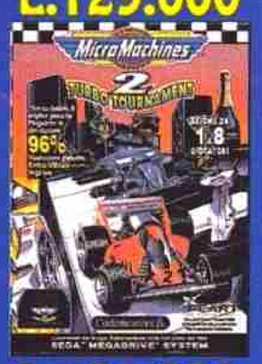
L.79.000

L.139.000

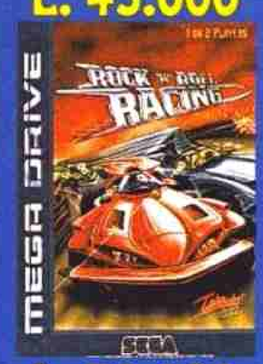


L.119.000

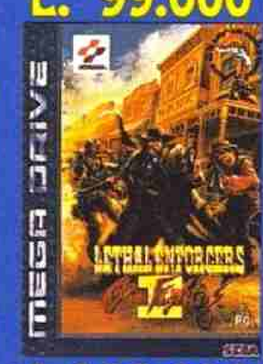
L.109.000



L. 99.000



L. 75.000



L.119.000

E RICORDA!

(in associazione con GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL D.M. 6/9669 del 8-11-94 scade il 30-04-95

DAL 1 DICEMBRE 1994 AL 30 APRILE 1995 AD OGNI ACQUISTO RICEVERAI LA FAVOLOSA CARTOLINA DI PARTECIPAZIONE AL CONCORSO A PREMI CON LA QUALE PARTECIPERAI ALL'ESTRAZIONE DI 100 MAGNIFICHE CONSOLLE + GIOCHI!!!!!

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

CONTROL YOUR CONSOLE

Cari lettori di ConsoleMania, ben tornati al nostro consueto appuntamento mensile. Questo mese le telefonate sono state un po' pochine a dire il vero... Comunque prima di lasciarvi in compagnia del solito fiume di caratteri, vorrei chiedervi una cortesia: se avete bisogno di qualche trucco, vi sarei grato se usaste l'apposito servizio e non la messaggeria vocale, visto che è una cosa che mi crea non pochi problemi, può capitarmi come questo mese di cancellare per sbaglio i vostri messaggi e perciò non troverete le risposte che vi servono. Per tutto il resto continuate pure a usufruire del sistema di messaggeria vocale anche perché molto spesso sarò costretto, come questa volta, a rispondervi anche su queste pagine invece che direttamente.

- Anonimo: "Salve, vorrei sapere se esiste qualche trucco per il gioco Mortal Kombat 2 su Game Boy."
Se devo essere sincero non ero nemmeno a conoscenza di una versione Gameboy di Mortal Kombat 2. Comunque dopo avere sfogliato un paio di volte i miei archivi, non ho trovato nemmeno un trucco che ti possa soddisfare. Mi dispiace! Comunque la prossima volta che telefoni lascia anche il tuo nome: è più piacevole parlare con qualcuno di cui si conosce almeno il nome, non credi?

- Anonimo: "Vorrei sapere le Super Mosse di King of Fighters '94 per Neo Geo CD."
Le super mosse di The King Of Fighters 94 per Neo Geo CD? Tutte? Ma hai idea di quante siano? No, scusa ti rendi conto? A parte il fatto che sono tante, non le conosco nemmeno tutte (alcune sono tremendamente difficili da effettuare!). Comunque tutte le mosse speciali sono segnate sul manuale, mentre per le Super Mosse è necessario attendere che la barra della vostra energia cominci a lampeggiare. Mi dispiace non poterti aiutare di più, ma quelle poche che conoscevo me le sono completamente dimenticate poiché non gioco a TKOF94 da una cifra di tempo! (Non ti preoccupare, da domani un'ora al giorno di TKOF94 a Mao non la leva nessuno, così ti saprà rispondere sul prossimo numero... NdAlex)

- Anonimo: "Vorrei sapere se uscirà mai Fifa International Soccer '95 per SNES."
E chi può dirlo? Presumibilmente penso di sì, però ora come ora il miglior gioco di calcio per SNES è International Superstar Soccer che trovi recensito da me medesimo proprio in questo numero.

- "Ciao, sono Angelo e vorrei sapere se mi conviene comprare Mortal Kombat 2 per MD o per SNES."
Sinceramente a me è piaciuta di più la versione per il sedici Bit della Nintendo, visto e considerato che con più tasti a disposizione è anche più facile eseguire fatality e mosse speciali. A parte questo piccolo problema per il MD, penso che le due versioni si equivalgano e solo ai punti vince il Super Nintendo, grazie a un aspetto grafico leggermente più curato e definito. Sono stato abbastanza chiaro? Beh, spero di sì! Ciao e a risentirci presto!

- "Sono Francesco da Novara e vorrei sapere qual è la console che ha più speranze per il futuro, oppure se mi conviene attendere."
Prima di tutto non riesco a comprendere cosa tu intenda per "attendere": Attendere cosa, scusa? Console che usciranno tra quattro o cinque anni che magari supereranno gli imminenti PS-X e Saturn? Comunque penso di avere interpretato la tua domanda come una specie di consiglio su quale console orientarti ora come ora, oppure se aspettare l'uscita dei succitati "mostri". Beh, il problema si può minimizzare alla quantità di soldi che hai a disposizione, in ogni caso ti consiglio di attendere le uscite ufficiali.

- Anonimo: "Cos'è il Virtual Boy?"
Il Virtual Boy è la nuova console portatile della Nintendo, anche se avrei molto da obiettare sulla parola "portatile". Come avrai sicuramente visto dalle foto sullo scorso numero all'interno del Made In Japan, il Virtual Boy sembra tutto fuorché una console portatile e l'impiego del visore virtuale non è il massimo in quanto a maneggevolezza. Alex, che per il momento è stato l'unico a provarlo in prima persona, ci ha detto che il risultato non è, per il momento, dei più confortanti anche perché se non sbaglio gli unici demo erano un Mario e un'altra cosa che ora non ricordo. Per quanto riguarda l'uscita del VB non se ne sa ancora nulla, così come il prezzo del resto.

- "Sono Franco e vorrei sapere qualche trucco per il gioco Micro Machines 2."
Caro Franco, per esperienza ti posso dire che l'unico trucco usato in redazione (e che alla lunga rivela essersi quello di gran lunga più letale) è quello di conoscere curva per curva ogni pista, compresa l'angolazione con la quale prenderle singolarmente e la velocità. L'ultimo trucchettino di cui siamo (quasi) tutti a conoscenza qui in redazione è il metodo di partenza veloce: per ottenere questo sorprendente risultato in avvio è necessario accelerare subito dopo il beep iniziale e godrete di una bruciante partenza a razzo! Non è molto, ma fino a che non entrerò in possesso di un vero e proprio cheat mode, ti devi accontentare! Ciao!

- "Ciao, sono Marco e vorrei sapere cosa devo fare nella terza e quarta missione del gioco Shock Wave per 3DO."
Scusa un attimo ma non ho ben capito cosa intendi per "non ho capito" (perdonatemi l'osceno gioco di parole, ma non sono riuscito a trovare nulla di più consono!). Le missioni di Shock Wave sono ampiamente descritte nel briefing e io sinceramente non ci sono arrivato per quel poco che ci ho giocato. L'unico tuo problema, caro Marco, potrebbe risiedere nella scarsa comprensione che hai dell'inglese e quindi l'obiettivo delle missioni potrebbe risultarti poco chiaro. Ho cercato anche qualche cheat mode, ma purtroppo (per te e tutti quelli che possiedono Shock Wave) non ho trovato nulla. Mi dispiace di non poterti aiutare in nessuna maniera...

- "Sono Dragon, eccetera, eccetera.... e volevo avere delle informazioni sul 32 X".
Purtroppo questo è uno dei centomila messaggi che mi ha lasciato Dragon e che inavvertitamente cancellato (ehm!). Comunque il succo della domanda era più o meno questo... Allora, al 32 X abbiamo dedicato un bel po' di pagine sullo scorso numero di ConsoleMania e non vedo cos'altro ci sia da aggiungere, comunque una ripassatina non fa mai male! Allora, come ben saprai, il 32X è un'espansione per il Mega Drive base ed è composto da due processori Hitachi a tecnologia RISC da 32 Bit e un Motorola 68000 (quello dell'Amiga tanto per intenderci) che si occupa esclusivamente della parte dedicata al sonoro e da un upgrade del processore VDP (lo stesso che era contenuto all'interno della cartuccia di Virtua Racing per MD). I colori arriveranno a un totale di 32768 e la memoria RAM raggiungerà i 4MBit. Per il momento i titoli a disposizione sono quattro ovvero After Burner Complete, Space Harrier, Doom e Star Wars Arcade. Il prezzo del 32X dovrebbe essere all'incirca di 350000, lira più lira meno. Il prezzo dei giochi si aggira invece in torno alle 120000 lire.

SINTETICAMENTE PARLANDO...
Dopo gli hacker, la nostra messaggeria vocale è stata invasa anche da gente che dovrebbe ripassarsi per benino "Il Manuale Della Sanità Mentale", ovvero come non fondersi il cervello con i videogiochi seguendo poche regole fondamentali, ma di sicura efficacia! Il caso più clamoroso riguarda tale L'Addormentato, uno squilibrato che mi supplica di pubblicare dei trucchi per il gioco più bello della storia, almeno a quanto dice lui, tale Lavacessi 5, il quinto capitolo di una saga che definire epica è un tantino riduttivo. Ma dico, sei fuori oppure sei semplicemente un mitomane, o ancora sei solo un povero demente? Io sinceramente opto più per la terza ipotesi! Ma L'Addormentato non è l'unico tizio che si diverte a emulare falsetti telefonici, visto che ho addirittura trovato un messaggio da un tizio che con una voce melensa mi chiedeva se sono omosessuale o qualcosa del genere... Purtroppo ho fatto un casino bestiale con il tastierino numerico del telefono e il caso vuole che abbia cancellato per sbaglio una marea di messaggi che contenevano tra le altre cose, il numero delle caselle vocali degli ultimi messaggi. Per sopperire a questo mio sbaglio vi chiedo cortesemente di richiamarmi e lasciarmi, oltre a uno qualsiasi dei vostri quesiti, anche il numero del vostro recapito vocale.
Prima di congedarmi da voi, ribadisco le mie scuse più sincere nei confronti di tutti coloro che non hanno ricevuto una risposta nella loro casella vocale come speravano... Un saluto a tutti quanti (nel momento in cui starete leggendo queste righe, avrò compiuto da un paio di giorni i diciannove anni! Dio mio, sto diventando vecchio...).
Hasta luego e al mese prossimo!

MAO

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi propietari - Tutti i prezzi sono IVA compresa.

Via Portio, 44
17020 Bardino V. (SV)

di Borgo Diego

MEGA DRIVE + 2 pad
£. 219.000

Battletech	119.000
Contra 3	119.000
Dragon Bruce Lee	119.000
Dune II	115.000
Dynamite Headdy	99.000
ECCO the dolphin 2	115.000
Ertworm Jim	139.000
Fifa Soccer 95	125.000
Gunstar Heroes	49.000
Jungle Book	109.000
Lawnmower-man	115.000
Lethal Enforce 2	119.000
Lion King	139.000
Mortal Kombat 2	112.000
NLH Hockey	115.000
Operation Europe	125.000
Robocop VS Terminat.	65.000
Samuraj Shodown	139.000
Simpson Virt. Bart	89.000
Sonic & Knuckle	119.000
Sonic 3	95.000
Sparkaster	99.000
Street of Rage 3	85.000
Super Street Fight.	125.000
Topolino Mania	115.000
Urban Strike	112.000
Viewpoint	119.000
Wolverine	119.000
W.W.F. RAW	115.000

SATURN
£. 1.399.000

Clockwork-Knight	149.000
Galz - Racer	149.000
S. Mistery-Mansion	149.000

e altri ancora.....

GAME GEAR
£. 170.000

Aladin	59.000
Desert Strike	55.000
Mortal Kombat 2	75.000
NBA Jam	55.000
Robocop VS Term.	55.000
Sonic 2	79.000
Sonic Drift	79.000
Street Fither 2	49.000
T2 Judgment Day	49.000
World Cup USA 94	59.000

3DO
+ converter
+ gioco a scelta
£. 999.000

Alone in the Dark	99.000
Burning Soldier	99.000
Corpse Killer	125.000
Demolition Man	119.000
Fifa Soccer	119.000
Gex	115.000
Gridders	105.000
Jurassic Park	79.000
Mad dog Mccree 2	99.000
Mega Race	99.000
Microcosm	99.000
Novastorm	99.000
Need for Speed	115.000
Quarantine	119.000
Raise of Robots	119.000
Rebel Assault	115.000
Road Rash	99.000
Samurai Shodawn	129.000
Shock Wave	99.000
Slayer	99.000
Space Shuttle	89.000
Star Control 2	115.000
Star Trek next gen.	119.000
Super Wing Commander	99.000
S. Street Fightrer 2	129.000
Theme Park	119.000
Shadow	105.000
Total Eclipse	69.000
Vr Stalker	99.000
Way of the warrior	105.000
Who shot Jhonny Rock	109.000
Waialae Golf	115.000

GRANDI OFFERTE

Sony PlayStation
+ gioco
£. 1.690.000

SUPER NINTENDO
£. 219.000 !

Art of Fighting	59.000
Batman "Animat. series"	149.000
Black Throne	119.000
Breath of fire	129.000
Death & Ret. of Superman	129.000
Demon's Crest	129.000
Donkey Kong Country	139.000
Double Dragon 5	119.000
Dragon Ball Z 3	119.000
Dragon Bruce Lee	139.000
EarthWorm Jim	139.000
Final Fantasy 3	135.000
Great Circus Mistery	139.000
Jungle Book	119.000
Legend of Mist. Ninja	59.000
Lion King	139.000
Mario's fun letter	115.000
Maximum Carnage	119.000
Mortal Kombat 2	129.000
Operation Europe	135.000
Power Ranger	139.000
Samuraj Shodown	139.000
Soccer Shootout	129.000
Sparkster	119.000
Street Racer	115.000
Super Mario "All Stars"	79.000
Super Mario Kart	69.000
Super Metroid	119.000
Super Punch Out	119.000
Super Street Fighter	125.000
Topolino Mania	139.000
Vortex (FX Chip)	139.000
Wild Trax	129.000
W.W.F. Raw	115.000

Sega 32X Pal
£. 399.000

BasketBall	129.000
Doom	139.000
Methal-head	135.000
Star Wars!	145.000
S. Motocross	129.000
V. Racing Deluxe	139.000

Ordina subito !

019-639225

Tel. e Fax

019-639223

AI RIVENDITORI

SPONSOR
UFFICIALE
CAMPIONATO
MONDIALE
RALLY

9°
RALLY DI
SARDEGNA

IMPORTAZIONE DIRETTA
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI

OFFERTE OGNI MESE

VASTO ASSORTIMENTO
IN STOCK

SEGA Nintendo

PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY

CORTESIA, CHIAREZZA E
COMPETENZA

OLTRE 500 TITOLI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

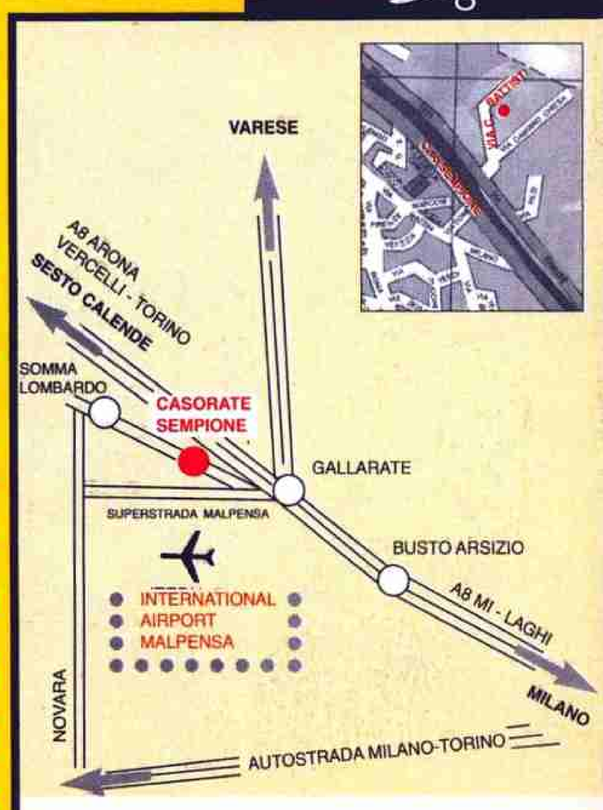
MEGA DRIVE GAME BOY
SUPER NINTENDO GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

PROMO VIDEO

PROMOVIDEO s.r.l.

VIA CESARE BATTISTI, 14 - 21011 CASORATE SEMPIONE (VA)
TEL. 0331/296300 r.a. FAX 0331/799935

ORARI D'APERTURA (dal lunedì al venerdì) ore 9.00→12.30, 14.00→18.00



Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

CONTROL YO

SPEC

E ABBIAMO F

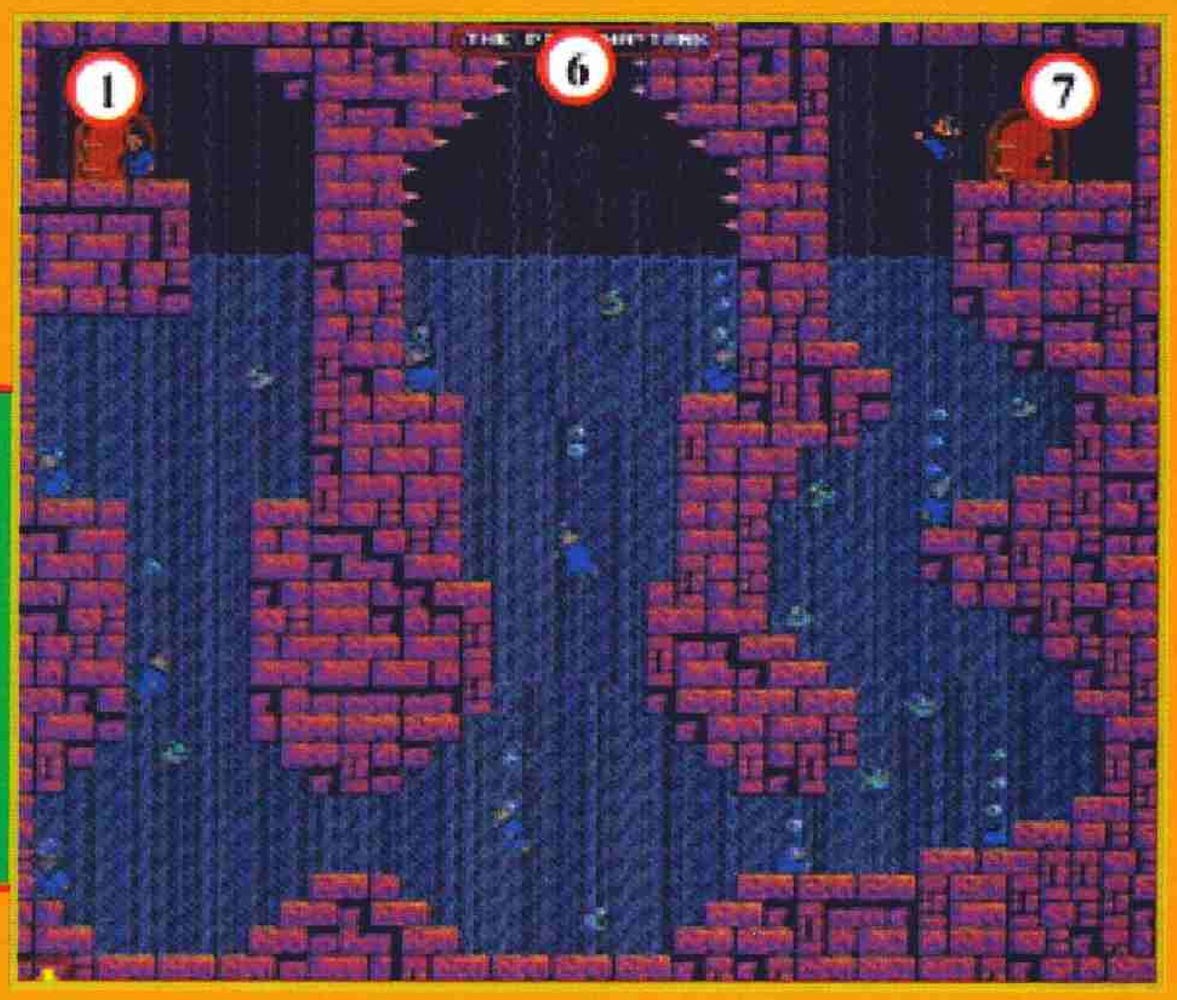
Siamo alla fine delle nostre (mie) fatiche. All'inizio di questo speciale pensavo di aver compiuto un'impresa nel completare James Pond III. Il gioco degli Addams è decisamente più semplice da portare a termine, ma se penso a quante mappe ho dovuto ricostruire, mi viene la pelle d'oca tutt'oggi. Comunque tutto è bene quel che finisce bene e godetevi l'ultimo livellone di gioco.

LA STANZA DELLE CATENE

Livello introduttivo che vi lascia intuire la struttura dedaliforme di ciò che vi attende.
1- Entrata
2- La porta in questione vi porta in "Don't Go Down", all'omonimo bollino.
3- Trasferimento bipolare tra le due porte dello stesso livello.
4- Interruttore che serve a eliminare la barriera che si trova vicino alla porta 2. Inutile che la cerchiate in questa strisciata: non si vede.
5- Porta per il nuovo livello: "Amazing Chains"

NON SCENDETE

Schermata di transizione.
2- Collegamento con il livello di cui sopra.
6- Strada da intraprendere per tuffarsi nel "Piranha Tank"



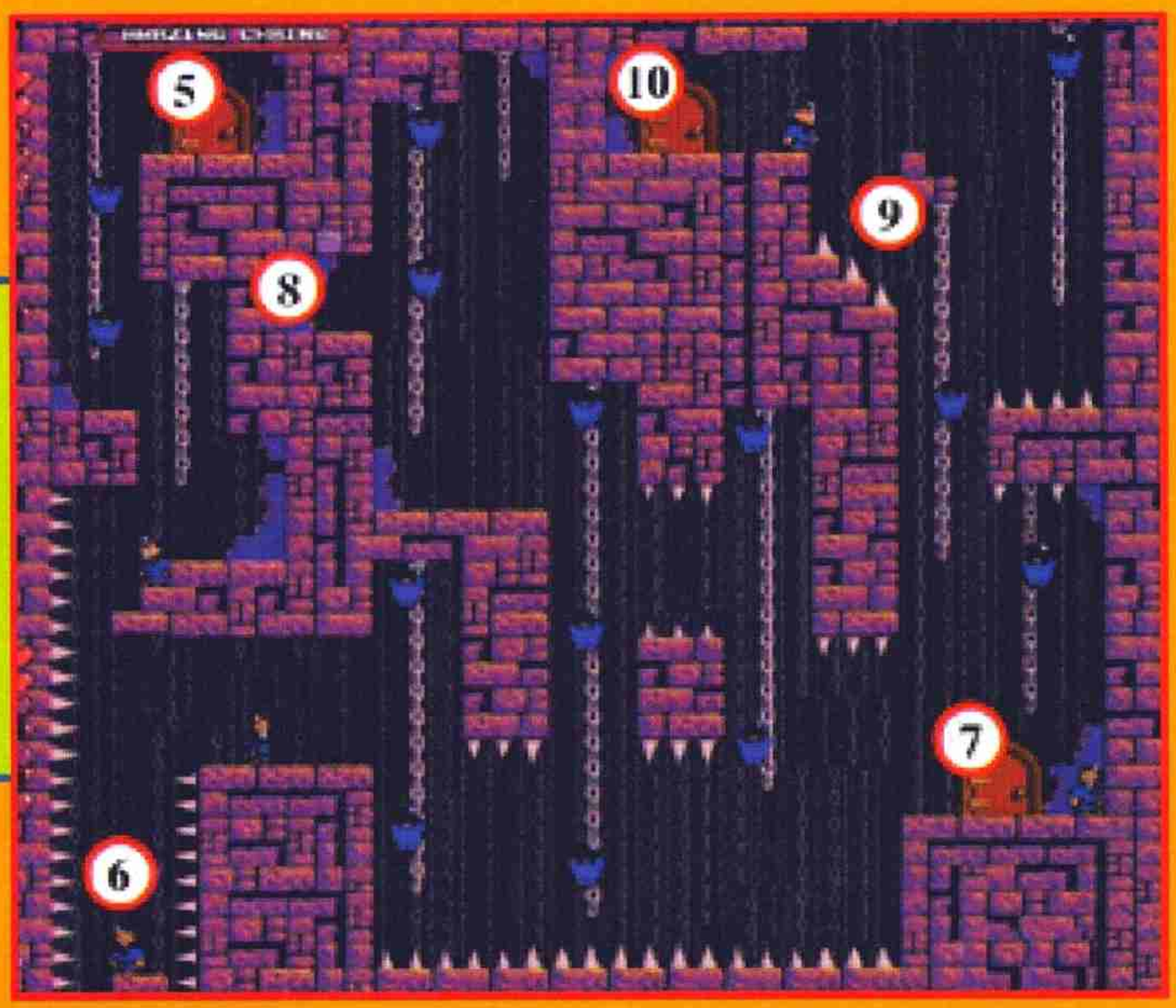
LA VASCA DEI PIRANHA

Questo è un livello di connessione messo qui solo per farci perdere un bel po' di tempo ogni volta che, sbagliando un salto nei livelli avanzati, ci ritroveremo in questo luogo sguazzando e imprecando...
1- Vi riporta al bollino corrispondente.
6- Da questo punto entrerete ogni qual volta un livello più o meno avanzato vi giocherà il brutto scherzo di farvi cadere in un trabocchetto.
7- Cercate nel livello "Catene Strabilianti" (Amazing Chains) il bollino omonimo per sapere a cosa vi porta questa uscita.

UR CONSOLE

CIALE

FINITO GLI ADDAMS



CATENE STRABILIANTI

Un livello senza infamia e senza lode.
5- Entrata dal livello "The Chain Room"
6- Trabocchetto per la vasca dei piranha.
7- Entrata da "The Piranha Tank".
8- Interruttore per disabilitare il muro che vi separa dall'uscita (anche questo non lo si vede nella strisciata).
9- Occhio ai mattoni instabili. Saltando sulla struttura di mattoni che troverete vicino al bollino, resteranno al loro posto solo quelli che vedete a destra.
10- Uscita per "Hall of Chains"

SALONE DELLE CATENE

Uno dei tanti bivi...
10- Entrata del livello da "Amazing Chains"
6- Solito trabocchetto per la vasca dei piranha.
11- Porta per "Turn Back": evitatela che tanto non serve a nulla.
12- Porta per "Chain of Coins".

HYPER GAMEZ

VIA MATTEOTTI, 60 A/B - LISSONE (MI) - TEL. 039/2457102 - FAX 039/2450444
VIA VITTORIO EMANUELE, 1 - VIMERCATE (MI) - TEL. 039/6083451

• LISTINI RISERVATI AI RIVENDITORI SOLO VIA FAX •

SUPER FAMICOM

ART OF FIGHTING II	TEL.
BREATH OF FIRE II	159.900
DRAGON BALL Z II	99.900
DRAGON BALL Z III	119.900
FATAL, FURY II SPECIAL	97.900
GOKUJO PARODIUS (PARODIUS II)	TEL.
HANA NO KEIJI	TEL.
MEGA MAN X II	159.900
MUSCLE BOMBER	72.900
NBA JAM	69.900
NBA LIVE '95	159.900
NIGEL MANSEL INDY CAR	TEL.
PC KID	139.900
PERFECT ELEVEN 100%	149.900
RANMA ½ PART III	69.900
RISE OF THE ROBOT	179.900
STREET RACER	149.900
SUPER METROID	59.900
VORTEX	159.900
YU YU HAKUSHO II	69.900
YU YU HAKUSHO SPECIAL	159.900
ZSHUBIBIM MAN ZERO	TEL.

SEGA

MEGA DRIVE

DYNAMITE HEADDY	99.900
ECCO THE DOLPHIN II	99.900
FATAL FURY II	99.900
GUNSTAR HEROES	64.900
MICKEY & MINNIE GREAT CIRCUS	129.900
MORTAL KOMBAT 2 100%	99.900
NBA JAM	49.900
NIGEL MANSELL INDY CAR	129.900
OUTRUNNERS	69.900
PULSEMAN	99.900
PUYO PUYO II	119.900
RAGNACENTY	109.900
SONIC & KNUCKLES	119.900
STREET OF RAGE II	59.900
STREET OF RAGE III	79.900
SUBTERRANIA	89.900
VIRTUA RACING	99.900

SATURN

CLOCK WORK KNIGHT	99.900
GALE RACER	159.900
GOTHA	169.900
MYST	159.900
TAMA	119.900
VIRTUA FIGHTER	169.900

MEGA CD

3 X 3 EYES	82.900
DRAGON'S LAIR	75.900
FINAL FIGHT	35.900
JURASSIC PARK	99.900
LETHAL ENFORCERS II + PISTOLA	169.900
MICROCOSM	49.900
MORTAL KOMBAT	49.900
SONIC CD	49.900
WING COMMANDER	69.900
WONDER DOG	35.900

SEGA SATURN CON VIRTUA FIGHTER

(1PAD, ALIM + CAVO SCART)	1.349.000
MEGADRIVE II (SCART)	219.900
SUPER NES USA (SCART)	226.900
S. FAMICOM (SCART)	359.900

SUPER ADVANTAGE JOYSTICK (ORIG. NINTENDO, PROG, 6 BUTTONS)	99.900
TOP FIGHTER JOYSTICK X NINTENDO (IN ACCIAIO, PROGRAM, 9 BUTTONS)	139.900
APOLLO JOYSTICK 8 BUTTON BAR (SEGA - NINTENDO - NEC - PC - SNK)	129.900
SN PROPAD X NINTENDO	39.900
SG PROPAD X SEGA	39.900
JAGUAR 6 BUTTON PAD X SEGA	29.900

FANTASTICO

DOUBLE PRO FIGHTER X 32 MBIT L. 900.000

(funziona su SNES/S. FAMICOM/MEGA DRIVE/GENESIS)

SUPER WILDCARD DX 32 MBIT L. 850.000
& PRO FIGHTER X L. 900.000

(funziona su SNES/S. FAMICOM) GARANTITI 12 MESI

NB. a fronte di osservazioni giunteci dalla clientela, la Hyper-Games dichiara che la vendita dei sopracitati sistemi hardware è lecita e legale, come dichiarato anche dai periti informatici della "B.S.A." (Business Software Alliance) di Milano. È considerato, percontro, illegale la duplicazione non autorizzata di game cartridges coperte da copyright.

TUTTO PER PC ENGINE
(hardware, software & assistenza)

GLI UNICI AD AVERE TUTTI I GADGETS SUI TUOI EROI GIAPPONESI!!!

(ANCHE IN VIA MEDA, 43A - MILANO)

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA

POSTA RAPIDA £. 15.000

POSTA ORDINARIA £. 10.000

TUTTI GLI ARTICOLI SONO ESCLUSIVAMENTE ORIGINALI GIAPPONESI

A TORINO YOU TOO

IN CENTRO: VIA ROSSINI 3/C

(quasi angolo Via Po)

ADATTATORE CON ROM X SNES PROGRAMMABILE (FUNZIONA ANCHE DONKEY KONG!) A £. 69.000
-GIOCHI NEO GEO CD A PARTIRE DA £. 75.000
-GIOCHI NEO GEO CART A PARTIRE DA £. 49.000.

TELEFONATE!!!
al numero
(011) 88.99.20

ACQUISTO, VENDITA E PERMUTA DELL'USATO
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
MEGADRIVE - SUPER NES
NEO GEO CD - PSX
MD32 - SATURN

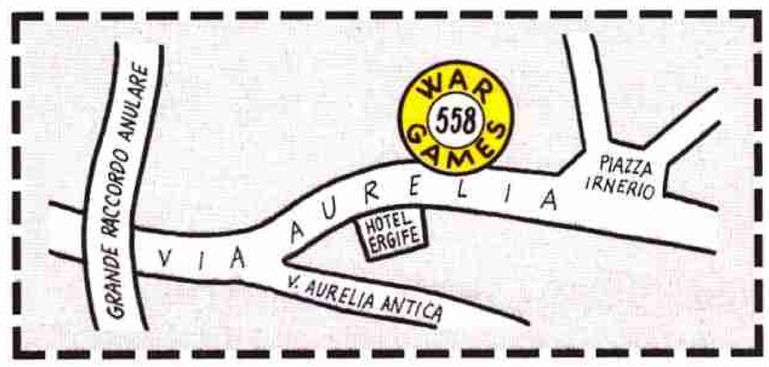
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Shop

WAR-GAMES

VENDITA VIDEOGAMES: VASTO ASSORTIMENTO
VENDITA CONSOLES E ACCESSORI: GAME BOY - SEGA - SUPER NINTENDO
GIOCHI DI RUOLO, FANTASY, SOCIETA' E MODELLISMO: BOARD GAMES
MINIATURE - CITADEL - GAMES WORKSHOP - MODELLI DI GUERRA IN SCALA

SCONTI SPECIALI PER ENTI PUBBLICI - COMUNITA' - ASSOCIAZIONI



UNICO PUNTO VENDITA A ROMA, VIA AURELIA 558 - TEL. 06/664.111.91

CONTROL YO

TORNIAMO SUI NOSTRI PASSI

Il livello più vigliacco del mondo: ti riporta indietro, ma davvero tanto indietro, diciamo fino alla vasca dei piranha.
6- Solito trabocchetto.
11- Porta dal e al salone delle catene.

LA CATENA MONETARIA E I GRADINI

Ancora un bivio, anche stavolta un mezzuccio per farvi perdere tempo.
In realtà questi sarebbero due livelli distinti, ma non avendo molto senso presi singolarmente, li ho raggruppati.
12- Porta da "Hall of Chains".
13- La porta per "Last Refill", l'ultimo rifornimento che è quasi inutile...
14- La strada giusta per continuare: The Caves.

UR CONSOLE

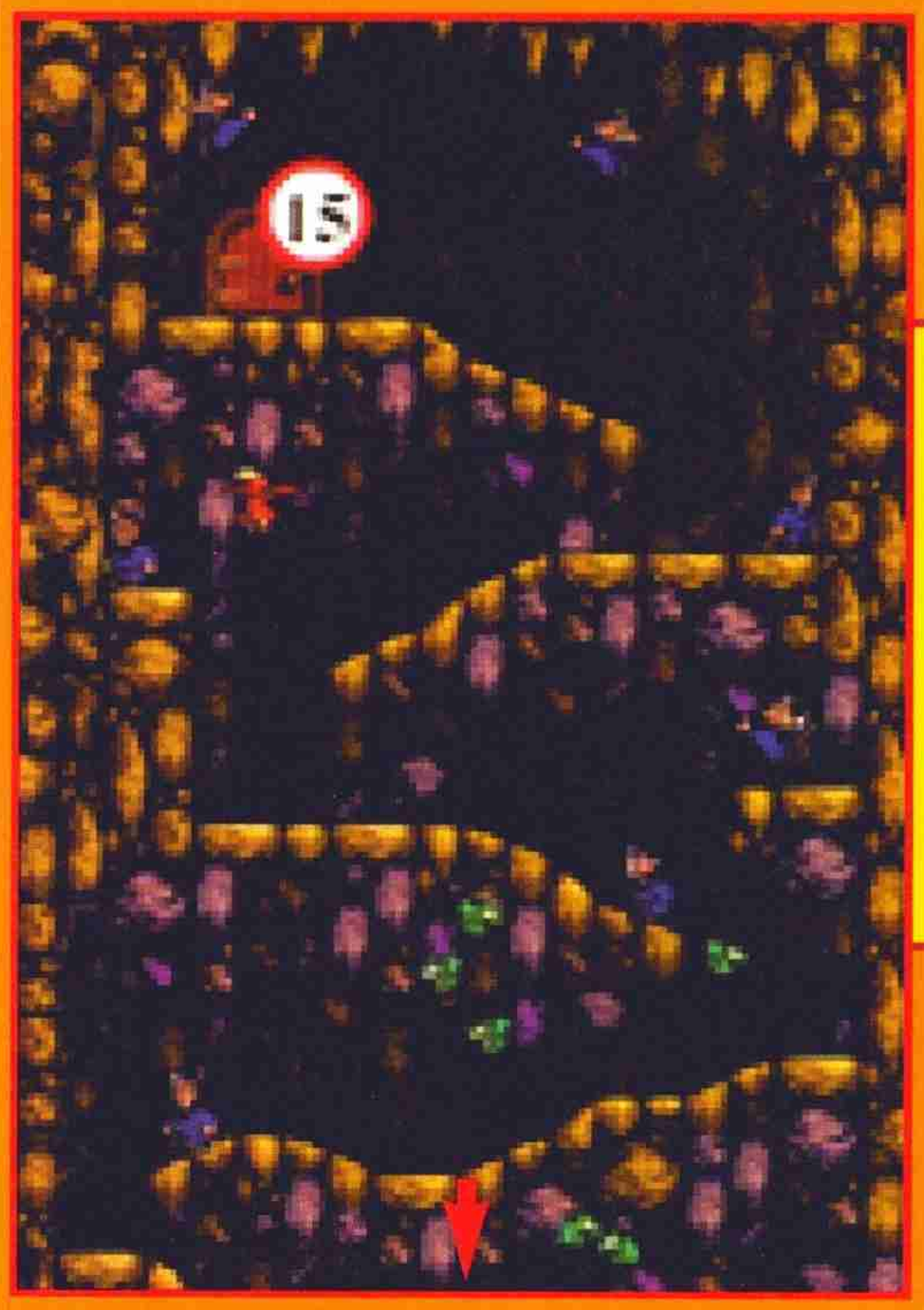
L'ULTIMO RIFORNIMENTO

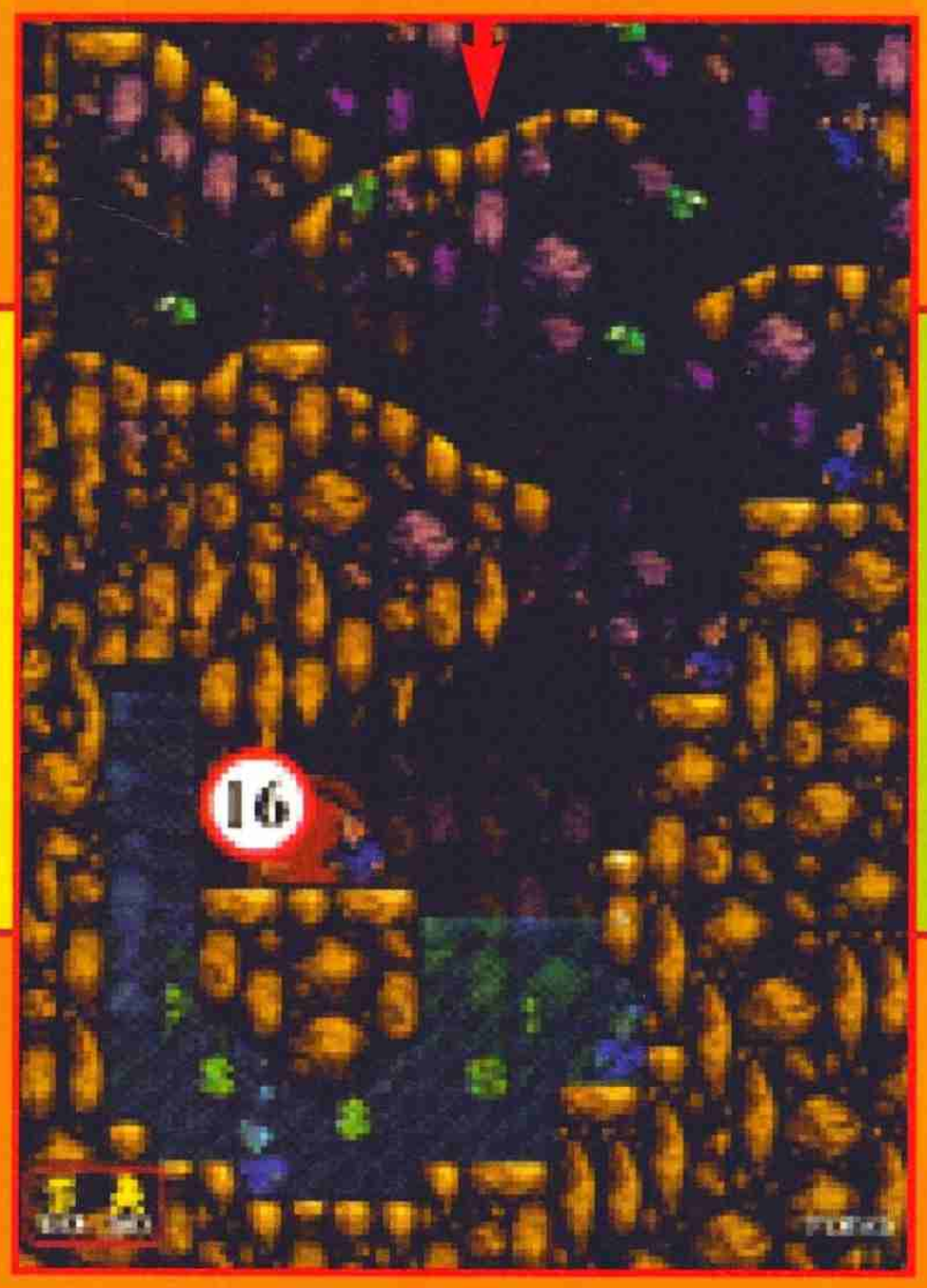
Una stanza classica e inutile. Tutti i blocchetti che vedete per lo schermo vanno fatti apparire colpendoli di testa o camminandoci sopra.
13- La solita porta e la solita uscita.

LE CAVERNE

Un livello da affrontare con una clava in mano: niente trucchi, solo un sacco di avversari tosti.
14- Entrata.
15- Uscita per raggiungere "Down Deeper"

CONTROL YO





SEMPRE PIU' GIU'

Un livello in verticale come pochi altri al mondo: sospetto! Quella cascata puzza troppo di livello nascosto, ma proprio non sono riuscito a trovarne. Bah!
15- Entrata.
16- Uscita per The Catacombs.

LE CATACOMBE

Un livello insidioso che movimenta un po' il vostro cammino.
16 - Entrata.
17- Porta per "Rolling Stones", un livello di sole monete.
18- L'avventura continua in "Mine Shaft"

UR CONSOLE

PIETRE ROTOLANTI

Chiaro omaggio all'immortale gruppo musicale, è un altro stupendo esempio di livello inutile o quasi. Solo monete sul vostro cammino: valutate se perderci tempo o meno...
17- Entrata e uscita di un livello breve.

LA MINIERA

18- Entrata del livello.
19- Interruttore per disattivare il muro subito a destra (inutile dire che non si vede). Difficilissimo da attivare senza perdita di energia: regolatevi di conseguenza.
20- Uscita del livello. Siamo quasi alla fine...

ATLANTIDE

Numero Uno in Brianza

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MEGADRIVE

AERO THE ACRO-BAT	98.000
ALIEN 3	48.000
ALISIA DRAGOON	58.000
ANDRE AGASSI TENNIS	48.000
ARIEL (LA SIRENETTA)	68.000
ART OF FIGHTING	**78.000**
AYRTON SENNA'S GP 2	48.000
CAPTAIN AMERICA	48.000
CAPTAIN PLANET	38.000
CHIKI CHIKI BOYS	48.000
CLAYFIGHTER	**TELEF.**
COSMIC SPACEHEAD	68.000
CRUE BALL (FLIPPER)	38.000
DINO DINI'S SOCCER	**78.000**
DJ BOY	38.000
DYNAMITE HEADDY	108.000
EARTHWORM JIM	TELEF.
ETERNAL CHAMPIONS	68.000
EX-RANZA	48.000
FATAL FURY	48.000
FIFA 95	TELEF.
GHOULS'N GHOSTS	58.000
GLOBAL GLADIATORS	48.000
GREENDOG	48.000
JAMES BOND 007	48.000
JIMMY WHITE SNOOKER	**88.000**
JOHN MADDEN '95	118.000
JURASSIC PARK 2	**TELEF.**
KAWASAKI SUPERBIKE	**TELEF.**
KICK OFF 3	98.000
KID CHAMELEON	48.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	88.000
LHX ATTACK CHOPPER	48.000
LION KING	**118.000**
LOTUS TURBO CHALL.	48.000
MEGA BOMBERMAN	**98.000**
MEGA TURRICAN	**68.000**
MICROMACHINES 2	98.000
MIGHTY MAX	**68.000**
MORTAL KOMBAT 2	98.000
MUTANT L. FOOTBALL	48.000
NBA LIVE '95	118.000
NHL HOCKEY '95	118.000
PGA TOUR GOLF 3	118.000
PITFALL	**68.000**
POWERDRIVE	118.000
PRINCE OF PERSIA	58.000
RADICAL REX	**68.000**
ROCK'N'ROLL RACING	88.000
ROCKET KNIGHT ADV.	48.000
RUGBY WORLD CUP '95	118.000
SECOND SAMURAI	**68.000**
SHINOBY 3	68.000
SONIC & KNUCKLES	**118.000**
STREET FIGHTER 2 PLUS	88.000
STRIDER 2	48.000
SUPER FANTASY ZONE	38.000
SUPER ST. FIGHTER 2	TELEF.
SYNDICATE	118.000
TALMIT'S ADVENTURE	38.000
TAZ-MANIA	38.000
TINY TOONS	88.000
TOPOLINO MANIA	**78.000**
TREASURELAND ADV.	88.000
TRUXTON	38.000
TWO CRUDE DUDES	38.000
WINTER OLYMPICS	78.000
WOLVERINE	**TELEF.**
WWF ROYAL RUMBLE	68.000
WWF RAW	**TELEF.**
ZOOL	48.000

...I NOSTRI PREZZI? DA URLOOO!

SONY PLAYSTATION PAL	*CHIAMA!*
SEGA SATURN PAL	*CHIAMA!*
SEGA 32X PAL	*428.000*
SUPER NINTENDO PAL + "STARWING"	*238.000*
MEGADRIVE 2 PAL + 2 JOY + GIOCO	*238.000*
GAME GEAR EURO + 4 GIOCHI	*198.000*
GAMEBOY EURO + PILE + HANDY CARRY + "TETRIS"	*148.000*
GAMEBOY EURO + PILE + HANDY CARRY	*108.000*

GAME GEAR

ALIEN SYNDROME	38.000
ARIEL (LA SIRENETTA)	48.000
ASTERIX	**48.000**
BART VS.SPACE MUTANT	38.000
CHESSMASTER	38.000
CHUCK ROCK 2	**48.000**
CLIFFHANGER	58.000
DAFFY DUCK	**78.000**
DRACULA	58.000
DRAGON (BRUCE LEE)	**78.000**
ECCO THE DOLPHIN 2	**TELEF.**
FIFA SOCCER	**TELEF.**
GLOBAL GLADIATORS	58.000
GP RIDER (MOTO)	58.000
HOOK	58.000
INDIANA JONES	58.000
LION KING	**TELEF.**
POWER RANGERS	**78.000**
PRINCE OF PERSIA	38.000
PSYCHIC WORLD	38.000
ROAD RASH	58.000
SONIC 3 CHAOS	58.000
SONIC SPINBALL	58.000
SPIDER-MAN RETURN...	58.000
T2 JUDGEMENT DAY	68.000
TAZ-MANIA 2	**78.000**
TOM & JERRY 2	58.000
WILLY COYOTE	**48.000**
WINTER OLYMPICS	58.000
WWF RAW	**78.000**

SEGA 32X PAL

DOOM	138.000
STAR WARS ARCADE	138.000
SUPER AFTERBURNER	**138.000**
SUPER MOTOCROSS	**138.000**
SUPER SPACE HARRIER	**138.000**
VICTORY GOAL SOCCER	**TELEF.**
VIRTUA RACING DELUXE	138.000

MASTER SYSTEM

ALIEN 3	38.000
ALTERED BEAST	28.000
ASTERIX	**48.000**
BACK TO THE FUTURE 3	38.000
BART VS.SPACE MUTANT	38.000
BATMAN RETURNS	48.000
CHUCK ROCK 2	48.000
COOL SPOT	48.000
DESERT STRIKE	48.000
DONALD DUCK 2	**48.000**
DR. ROBOTNIK	38.000
DRACULA	38.000
GP RIDER (MOTO)	38.000
INDIANA JONES	38.000
JAMES BOND 007	38.000
JUNGLE BOOK	**58.000**
JURASSIC PARK	**48.000**
MICKEY MOUSE	48.000
MICKEY MOUSE 2	**48.000**
MOONWALKER	38.000
MORTAL KOMBAT 2	**TELEF.**
OUTRUN EUROPA	38.000
PAC-MANIA	38.000
PIT-FIGHTER	38.000
PRINCE OF PERSIA	38.000
ROBOCOP/TERMINATOR	**48.000**
SHADOW DANCER	28.000
SHINOBI	28.000
SONIC 2	48.000
STREETS OF RAGE	48.000
STRIDER 2	38.000
SUPER KICK OFF	**48.000**
SUPERMAN	38.000
WIMBLEDON 2	38.000
WINTER OLYMPICS	**58.000**
WOLFCHILD	38.000

PREZZI BOMBA

GAMEBOY

5 ON 5 BASKETBALL	48.000
ALIEN 3	48.000
ARIEL (LA SIRENETTA)	48.000
BATMAN RETURN JOKER	48.000
BATTLESHIP	48.000
BLUES BROTHERS	48.000
CHOPLIFTER 3	**48.000**
DONKEY KONG	68.000
DUCK TALES 2	68.000
EMPIRE STRIKES BACK	58.000
FIDGETTES	68.000
FIFA SOCCER	**TELEF.**
FLINSTONES	58.000
G.FOREMAN'S BOXING	58.000
GAMEBOY GALLERY (5x1)	58.000
GEAR WORKS	28.000
ITCHY & SCRATCHY	**68.000**
JURASSIC PARK 2	**58.000**
KIRBY'S DREAM LAND	48.000
LAST ACTION HERO	68.000
MICROMACHINES	**58.000**
MORTAL KOMBAT 2	68.000
MS. PACMAN	58.000
NBA JAM	**68.000**
OTHELLO	28.000
PRINCE OF PERSIA	48.000
PUFFI	**68.000**
RAGING FIGHTER	58.000
ROBOCOP/TERMINATOR	58.000
SPACE INVADERS	68.000
SPIDER-MAN X-MEN	48.000
STAR WARS	58.000
TARZAN	**68.000**
TETRIS 2	68.000
TOXIC CRUSADERS	48.000
WARIO BLAST	**68.000**
WARIO LAND	58.000
WE'RE BACK DINOSAURS	68.000
WORLD CUP SOCCER	48.000
WWF RAW	**68.000**
WARIO'S WOODS	108.000
WOLFCHILD	68.000
WOLVERINE	**TELEF.**
WWF RAW	**TELEF.**
X-CALIBER	TELEF.

SUPER-NES

ART OF FIGHTING	78.000
BATMAN & ROBIN	**138.000**
BATTLE GRAND PRIX	48.000
BIKER MICE F/MARS	**TELEF.**
BLUES BROTHERS	68.000
BUBSY	68.000
CANNON FODDER	**TELEF.**
CLAYFIGHTER	118.000
CLAYFIGHTER 2	**TELEF.**
DINO CITY	68.000
DINO DINI'S SOCCER	88.000
DONKEY K. COUNTRY	**168.000**
DRAGON (BRUCE LEE)	**98.000**
EARTHWORM JIM	TELEF.
EQUINOX	88.000
F-ZERO	58.000
FATAL FURY	78.000
FATAL FURY 2	98.000
FINAL FIGHT 2	68.000
FLASHBACK	68.000
FX FIGHTER	**TELEF.**
GOOF TROOP	68.000
INCREDIBLE HULK	128.000
INDIANA JONES	**138.000**
JIMMY CONNORS	78.000
JOHN MADDEN '95	138.000
JUNGLE BOOK	128.000
JURASSIC PARK 2	**68.000**
KICK OFF 3	118.000
LAWNMOWER MAN	88.000
LEGEND	98.000
LION KING	**TELEF.**
MICROMACHINES	**78.000**
MIGHTY MAX	**78.000**
MORTAL KOMBAT	68.000
NBA LIVE '95	138.000
NIGEL MANSELL F1	128.000
NHL HOCKEY '95	128.000
PAC-ATTACK	98.000
PAGEMASTERS	**TELEF.**
PARODIUS	58.000
PERFECT ELEVEN	**TELEF.**
PITFALL	**68.000**
PLOK	98.000
POWERDRIVE	128.000
PUFFI	**138.000**
ROCKETEER	48.000
RUSHING BEAT 3	78.000
SECRET OF MANA	118.000
SPACE ACE	78.000
SPARKSTER	**118.000**
STARGATE	**TELEF.**
STREET RACER	118.000
SUNSET RIDERS	78.000
SUPER ALESTE	68.000
SUPER CASTLEVANIA 4	78.000
SUPER METROID	118.000
SUPER PARODIUS	**TELEF.**
SUPER PINBALL	108.000
SUPER RETURN OF JEDI	**138.000**
SUPER ST. FIGHTER 2	TELEF.
SUPERMAN DEATH...	128.000
SYNDICATE	118.000
TETRIS/DR.MARIO	**108.000**
TOPOLINO MANIA	**78.000**
VORTEX	**68.000**

(0362) 23.81.48

Seregno (MI) via Rossini n.43

BIT WORLD VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD di Lai Roberto - Via Val Cismon, 2 - 20052 - Monza (Mi) tel/fax 039/2720499 - TEL.039/2720499

MOLTE NOVITA' POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

CARTUCCE MEGADRIVE

ALIEN 3	L. 49.000
ALADDIN	L. 89.000
BUBSY II	**L.109.000**
CHIKY CHIKY BOYS	L. 29.000
ART OF FIGHTING	L. 69.000
CLAYFIGHTER	TEL
DYNAMITE HEADDY	L.105.000
DINO DINI'S SOCCER	TEL
DORAEMON	L. 49.000
DRAGON BRUCE LEE	TEL
DRAGON BALL Z	TEL
DRAGON'S REVENGE	L. 99.000
ECCO THE DOLPHINE II	TEL
EA FIFA INT. SOCCER	L. 99.000
EA FIFA INT, SOCCER 95	TEL
EARTHWORM JIM	TEL
ETERNAL CHAMPION	L. 69.000
FATAL FURY II	L.119.000
FLINK	TEL
FLINSTONES	L. 49.000
FLINSTONES THE MOVIE	**TEL**
EA TENNIS	TEL
EX RANZA	L. 59.000
GUNSTAR HEROS	L. 69.000
J.LEAGUE STRYKER II	L.105.000
JURASSIC PARK II	TEL
J.POND 3	L. 43.000
KICK BOXING	L. 39.000
LETHAL ENFORCE II	TEL
LANDSTALKER	L. 69.000
LION KING	**TEL**
LOTUS TURBO CHALLENGE	L. 45.000
MADDEN FOOTBALL 93	L. 49.000
MAZIN SAGA	L. 49.000
MEGA BOMBERMAN	TEL
MICKEY AND DONALD	L. 59.000
MICKEY MANIA	TEL
MICROMACHINE 2	TEL
MORTAL KOMBAT	L. 69.000
MORTAL KOMBAT II	**L.79.000**
M. JORDAN CAOS	TEL
N.MANSELL F1	**TEL**
NBA JAM	L. 59.000
NBA LIVE 95	TEL
NHL 95	TEL
OCCHIALI VIRTUALI	TEL
OUTRUNNERS	L. 89.000
POWER DRIVE	TEL
POWER RANGERS	TEL
PULSEMAN	L. 95.000
PROBOTECTOR (CONTRA)	L.109.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 39.000
RAGNACENTI	L. 94.000
ROCKET KNIGHT ADV.	L. 55.000
ROCKET KNIGHT ADV. 2	TEL
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 79.000
SAMURAI SPIRIT	**TEL**
SLAM MASTER	TEL
SHINING FORCE II	TEL
SONIC 3	L. 89.000
SONIC AND KNUCKLE	TEL
SPARKSTER	**TEL**
STREET FIGHTER II S.C.E.	L. 79.000
SUPER STREET FIGHTER II	TEL
STREET OF RAGE III	L. 79.000
S.MONACO GP II	L. 37.000
SYNDACATE	TEL
TAZMANIA	L. 39.000
THE PUNISHER	TEL
THUNDER FORCE IV	L. 69.000
THEME PARK	**TEL**
TMNT TOURNAMENT FIHTER	L. 79.000
TOEJAM AND EARL II	L. 59.000
TOM & JERRY	TEL
TRUE LIES	**TEL**
URBAN STRYKE	TEL
VIRTUA RACING	L. 119.000
WORLD HEROS	L.125.000
WWF ROYAL RUMBLE	L. 79.000
ZERO TOLERANCE	TEL
ACTION REPLY 2	**L.115.000**

MEGAKEY UNIVERS. USA/JAP L.29.000

SUPERNINTENDO/S.FAMIC

AIR DRIVER II	**TEL**
AERO THE ACROBAT	L. 59.000
ALADDIN	L129.000
ALIEN 3	L.95.000
ART OF FIGHTING 2	TEL
BATMAN THE ANIM. SERIES	TEL
BEAUTY AND THE BEAST	L.129.000
BREATH OF FIRE II	TEL
CAPITAN TSUBASA V	TEL
CIVILIZATION	TEL
COSMOGANG THE VIDE0	L.49.000
DEMON'S BLAZON	**TEL**
DONKEY KONG COUNTRY	**TEL**
DRAGON BALL Z 3	TEL
DRAGON BRUCE LEE	**L.109.000**
DESERT FIGHTER	L. 99.000
EARTHWOM JIM	**TEL**
FAMILY CIRCUIT	**TEL**
FATAL FURY SPECIAL	L.129.000
FIGHTER'S HISTORY II	TEL
FINAL FIGHT II	L. 69.000
FINAL FANTASY ADV III	TEL
FRONT MISSION	**TEL**
F1 NIGEL MANSELL	L.109.000
FULL THROTTLE RACING (MOTO)	**TEL**
G-GUNDAM FIGHTER	**TEL**
GP 1 - RS (MOTO)	**TEL**
GHOST CHASER (PICCHIAD. SCOR.)	T
GOEMON GAMBARRE 3	**TEL**
HOKUTO NO KEN 7	L.119.000
LION KING	L.129.000
KICK OFF 3	TEL
J.CONNORS TENNIS	L. 79.000
KIKY KAY KAY II	L.139.000
MAGIC JOHNSON BASKET	L.59.000
MEGAMEN SOCCER	L.89.000
MORTAL KOMBAT	L.89.000
MORTAL KOMBAT II	L.99.000
MICKEY MANIA	**L.129.000**
MICKEY MOUSE CIRCUS MISTERY	TEL
MULTIPLAY VOLLEYBALL	TEL
N. MANSELL INDYCAR RACING	**TEL**
NOSFERATU	**TEL**
NBA JAM	L.89.000
PARODIUS II	TEL
PERFECT 11	**TEL**
PATLABOR	L.129.000
POWER INSTINCT	TEL
RANMA 1/2	L. 79.000
RANMA 1/2 IV	L.129.000
RIDER'S SPIRIT (MOTO)	**TEL**
SAMURAI SPIRIT	**L.139.000**
SPARKSTER	L.119.000
STREET RACER	**L.119.000**
TERMINATOR II ARCADE	L.79.000
SHOOT	TEL
S.STREET FIGHTER II ...	TEL
S.BOMBERMAN II	TEL
SD GREAT BATTLE 2	L.119.000
SD GREAT BATTLE 4	**TEL**
MUSCLE BOMBER	L.99.000
STAR FOX	L.79.000
S.METROID	L.99.000
TETRIS 3	TEL
VORTEX	TEL
WILD GUN	TEL
WWF ROYAL RUMBLE	L. 79.000
ULTIMATE FIGHTER	**L.139.000**
RETURN OF THE JEDI	**TEL**
ULTIMA 7 BLACKGATE	**TEL**
ACTION REPLY	**L.115.000**

GIOCHI PC ENGINE

J.LEAGUE FORM. SOCCER	L.69.000
VIGILANTE	L.49.000
SON SON 2	L.49.000
BOMBERMAN 94	L.69.000
FINAL BLASTER	L.49.000
BARUNBA	L.49.000
GOMOLA SPEED	L.49.000
STREET FIGHTER II C.E.	L.59.000
TIGER ROAD	L.49.000
FIRE PRO WRESTLING 3	L.49.000
F1 CIRCUS 92	L.79.000
RACING TAMASHI (MOTO)	L.69.000

SUPERNINTENDO/S.FAMIC

SECRET OF MANA	L.115.000
S. CHINESE FIGHTERS	**TEL**
SYNDACATE	TEL
JURASSIC PARK 2	TEL
THEME PARK	**TEL**
CLAYFIGHTER 2	**TEL**
MOMOTARO THUNDERBOLT 2	**TEL**
GODZILLA MONSTER BATTLE	**TEL**
SAILOR MOON THE HEROINE FIGHT	
BATTLE CROSS	**TEL**
X-MEN MUTANT APOCALIPSE	**TEL**

GIOCHI NEC FX

BATTLE HEAT	**TEL**
GRADUATION II FX	**TEL**
TEAM INNOCENT	**TEL**

GIOCHI GAME GEAR

ALADDIN	L.59.000
ADDAM'S FAMILY	L.55.000
NBA JAM	L.59.000
ROBOCOP 3	L.59.000
SONIC 3	L.59.000
SONIC DRIFT	L.59.000
MORTAL KOMBAT II	**L.59.000**
STREET OF RAGE II	L.57.000
SAMURAI SPIRITS	**L.89.000**
FATAL FURY SPECIAL	**L.79.000**
SONIC AND TAIL'S II	**L.59.000**

GIOCHI SATURN

MYST	**TEL**
TAMA	**TEL**
GALE RACER	**TEL**
GOTHA	**TEL**
VIRTUA FIGHTER	**TEL**
CLOCKWORK NIGHT	**TEL**
VICTORY GOAL	**TEL**
RACE DRIVIN	**TEL**
SHINOBI	**TEL**
DREAM HOUSE	**TEL**
STARCADE	**TEL**
DEADLUS	**TEL**
VIRTUAL HANG ON	**TEL**
BATTLE MONSTER	**TEL**
MASTER GOLF	**TEL**
RAMPO	**TEL**

GIOCHI MEGA CD

BATTLECORPS	TEL
DRAGON'S LAIR	L.125.000
FINAL FIGHT	L. 49.000
FLASH BACK	TEL
F1 WORLD CHAMP. H. S.	L.119.000
GROUND ZERO TEXAS	L.119.000
FLYING NIGHTMAES	TEL
LETHAL ENFORCE II	L.129.000
ILLUSION CITY	L. 75.000
MEGARACE	TEL
MICKEY MANIA	TEL
MORTAL KOMBAT	L.59.000
RANMA 1/2	L.109.000
SPACE ACE	TEL
SOULSTAR	L.119.000
SILPHEED	L.119.000
SONIC CD	L. 69.000
TOMCAT ALLEY	L.105.000
WWF RAGE IN THE CAGE	L.119.000
KAIMEN RAIDER	L.129.000
HEART ALIEN	TEL
REBEL ASSAULT	L.109.000
RISE OF THE DRAGON	L. 69.000
STAR BLADE	TEL
NBA JAM	TEL
3 NINJAS BACK	TEL

TUTTI I NOMI ED I MARCHI SOPRA ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. I PREZZI SONO IVA INCLUSA

I PREZZI POSSONO VARIARE A CAUSA DEL CAMBIO.

GIOCHI MEGA 32 SX

STAR WARS ARCADE / DOOM
SUPER AFTERBURN. / METAL HEAD
MIDNIGHT RAIDER'S / COSMIC CAR-
SUPER MOTOCROSS / SPACE HARRIER

GIOCHI SONY PSX

RIDGE RACER / STAR BLADE
CYBER SLED / TOSHINDEN / CRIME CRACKERS / MOTORTOON GP / ULTIMATE PARODIUS / VICTORY ZONE PARODIUS / KING'S FIELDS / GOD OF COMBAT / TWIN GODS

GIOCHI 3DO

ALONE IN THE DARK	L. 99.000
SPACE ACE	TEL
OFF WORLD INTERCEPTOR	L. 99.000
IRON MAN	L. 99.000
DOCTOR HAUSER	L. 99.000
DRAGON'S LAIR	L. 89.000
DRAGON'S LAIR 2	TEL
SHADOW WAR OF SUCC.	L. 99.000
MEGARACE	L.99.000
20TH CENTURY ALMANAC	L. 99.000
FIFA INT. SOCCER	L.99.000
S.STREET FIGHTER II TURBO	TEL
J. LEAGUE VIRTUAL SOCCER	L. 99.000
MADDOG MCCREE II	L. 95.000
SHOCK WAVE	L. 95.000
BURNING SOLDIER	L. 95.000
NOVA STORM	L. 99.000
ROAD RUSH	L. 95.000
SLAYERS	L. 95.000
ULTRAMAN	L. 95.000
VR STALKER	L.95.000
THEME PARK	L.119.00
GEX	TEL
DRIVING NEED FOR SPEED	TEL
SPACE HULK	TEL
SYNDACATE	TEL
MAGIC CARPET	TEL

GIOCHI NEO GE0 CD

ART OF FIGHTING II	L.95.000
AERO FIGHTERS 2	L.95.000
FATAL FURY SPECIAL	L.95.000
LAST RESORT	L.95.000
KING OF MONSTER II	L.95.000
KING OF FIGHTERS 94	L.109.000
SAMURAI SHOWDOWN II	TEL
TOP HUNTER	TEL
SUPER SIDE KICK 2	TEL
AGGRESSOR OF DARK COMBAT	TEL

CONSOLE E ACCESS.

MEGADRIVE II EUR + 2 PAD	L.229.000
MEGADRIVE II PAL + GIOCO	L.249.000
MEGA CD II JAP+4 GIOCHI	L.489.000
MEGA 32 X	**I.395.000**
SATURN + VIRTUA FIGHTER	**TEL**
S.NINTENDO USA + 1 PAD + ALIMENTATORE 220V + CAVO SCART	L.259.000
S.FAMICOM + ALIMENTATORE 220V + CAVO SCART	L.399.000
SUPER GAMEBOY	L.139.000
SONY PLAY STATION	TEL
PC ENGINE GT + GIOCO	L.295.000
NEO GEO CD + ART OF FIG. 2	L.1.139.0
3DO + 3 GIOCHI	L.939.000
JOYPAD 6 TASTI + TURBO MD	L.39.000
JOYPAD CACOM SOLDIER MD	L.45.000
ALIMENTATORE 220V MD	L.25.000
CAVO SCART SNES /SFC	L.23.000
JOYSTICK ARC. PRO MD/SNES	L.89.000
JOYSTICK PAHNTOM MDSNES	L.69.000
SNES GAME CONVERTER SFX	L.39.000
JOYPAD SATURN	TEL
JOY PAD NEO GEO	L.139.000

CONTROL YO

LA GRANDE CAVERNA

Una caverna grossa per i soliti guai.
20- Entrata
21- Uscita: Essenziale (per "The Volcanoes").

I VULCANI

I vulcani che danno il nome al livello, possono essere facilmente identificati nelle bocche coniche che si estrudono dal terreno. Un buon metodo per evitare troppi danni è quello di sostare proprio sulla bocca fino a quando non sputa i macigni. A questo punto vi lanciate in una corsa folle per raggiungere un punto sicuro della mappa prima che altri macigni vengano lanciati in aria.
21- Entrata
22- I vulcani di cui vi parlavo...
23- Non vi dico cosa faccia, ma lo fa con il livello successivo: indovinate un po'...

UR CONSOLE

TUTTI AL FIUME

E dopo il famoso "Tutti al Mare" ecco tutti al fiume. Un'introduzione a un livello molto simpatico...
23- Entrata.
24- Ci vediamo in Gondola

LA GONDOLA

Che ci fa una gondola in fondo a una caverna? Gli Addams amano spostarsi con classe e, conoscendo la natura romantica di Gomez e Morticia, non ci si poteva aspettare altro. Questo è l'ultimo livello ambientato nelle caverne.
24- Entrata
25- Uscita per "Addams' Vault"

CONTROL YO

IL FORZIERE DEGLI ADDAMS

Entrate nella porta centrale e accederete all'ultimo livello prima dello scontro finale.

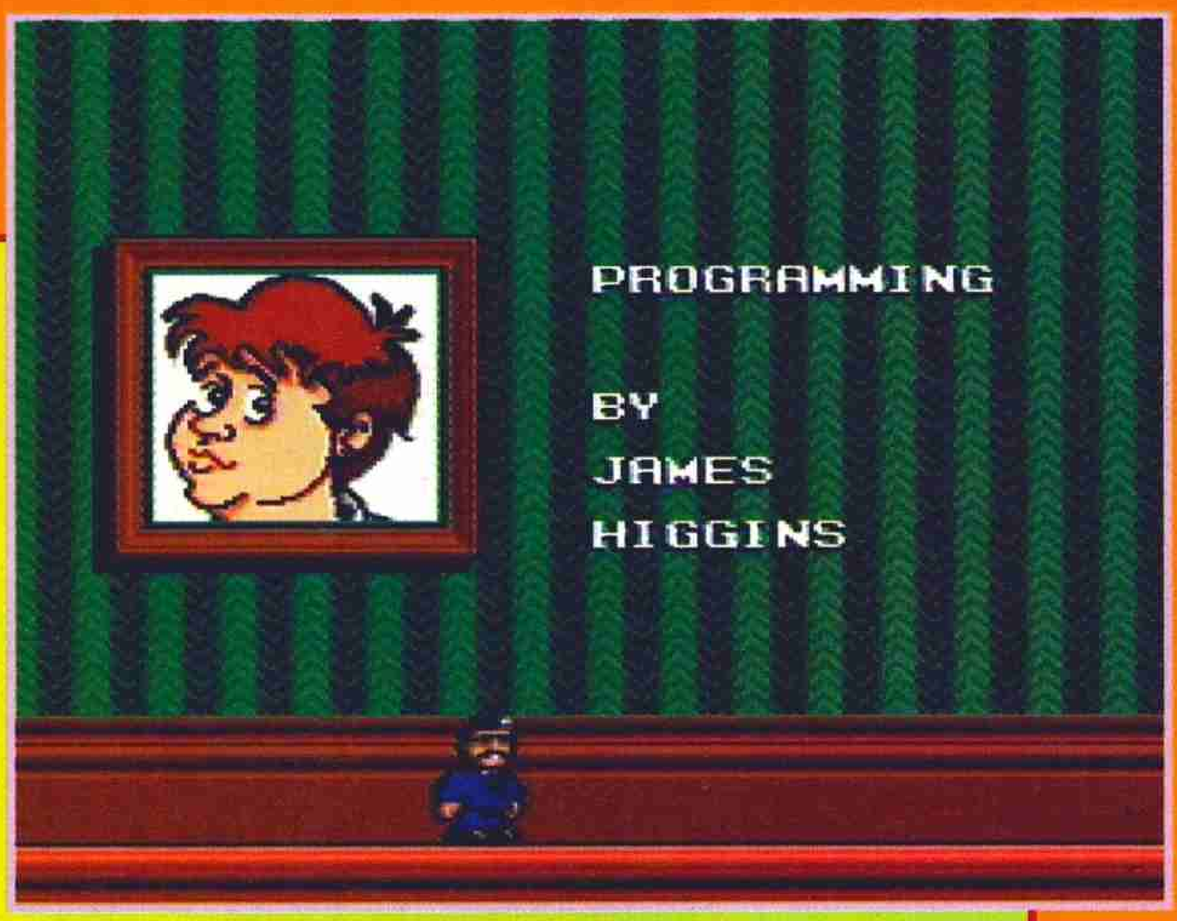
LA STANZA DEL TESORO

Penultimo livello e niente mostri ad attendervi: il paradiso!
26- La porta per l'ultimo livello!

UR CONSOLE

QUEL FETENTE DEL GIUDICE

Eccolo il mostrone finale. Siamo arrivati allo scontro definitivo. Molto poco da dire: attendete pazienti che il giudice scenda dal piedistallo e saltategli in testa.



LA FINE!!!

Godetevi le scene finali con le congratulazioni di Morticia a Gomez e ricominciate tutto da capo se siete masochisti.
JH

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

DREAM LAND

ORDINA AL

0541/786496

FAX 0541/786621

centro videogames modellismo giapponeserie

RIMINI - Via Sigismondo, 36
Tel. 0541/786496
Fax 0541/786621

CONSOLE

NEC FX	L. 999000
Sony Playstation	L. 1330000
Sony Playstation + Tetsujin	L. 1500000
Saturn + Vrtua Fighter	L. 1220000
Neo - Geo CD	L. 1050000
Neo - Geo	L. 400000
3DO Panasonic + 1 gioco	L. 900000
CDX Multi Mega Sega + giochi	L. 829000
Sega's 32X Pal	L. 399000
Mega Drive II Pal	L. 235000
Mega Drive II Pal+M. Kombat II	L. 329000
CD-Rom Duo-r + RGB	L. 450000
PC Engine GT	L. 240000
S.Nes Scart	L. 235000
S.Nes Scart + Mortal Kombat II	L. 349000
S.Famicom Pal Versiion	L. 320000
Game Gear + 1 gioco a scelta	L. 220000
Game Boy + 1 gioco a scelta	L. 130000

ORIGINAL BANDAI MODELS

Gundam	**da L. 18.000**
Abigor	**da L. 25.000**
Patlabor	**da L. 27.000**
Zollidia	**da L. 30.000**
Zetaplus	**da L. 30.000**
Alphonse	**da L. 25.000**
Kampfer	**da L. 25.000**
Zaku	**da L. 18.000**
Gelgoog	**da L. 20.000**
Hygog	**da L. 20.000**
Zugock	**da L. 18.000**
Gun Blastor	**da L. 30.000**
Phantom Labor	**da L. 25.000**

3DO

Ultra Man	L. 50000
Total Eclpse	L. 50000
Alone n the Dark	L. 50000
Slayers	L. 50000
Burning Soldier	L. 50000
Road Rash	L. 50000
Wing Commander	L. 50000
Shock Wave	L. 50000
Mega Race	L. 50000
Immortal Desire	L. 50000
Love Bites	L. 50000
Virtual Stadium	L. 50000
S. Street Fighter II Turbo	L. 150000
Demoltion Man	L. 143000
Need for Speed	L. 130000
Neuro Dancer	L. 130000
Fifa Soccer '95	L. 110000
Who Shot Jonny Rock?	L. 110000

Saturn + Virtual Fighter
L. 1.220.000

NEC FX
L. 999.000

Sony Palystation + Tetsujin
L. 1.500.000

SUPERNES SUPERFAMICOM

Dragon Ball Z 3	L. 159000
Mortal Kombat 2	L. 125000
Pitfall	L. 149000
Sailor Monn	L. 165000
Dino Dini Soccer	L. 125000
NBA Live '95	L. 149000
Rise of the Robot	L. 185000
Yu Yu Hakusho Special	L. 160000
Donkey Kong Country	L. 159000
Shaq Fu	L. 135000
Super Street Fighter II Special	L. 145000
Samurai Spirit	L. 130000
Micro Machine	L. 135000
Firestriker	L. 115000
Ultimate the Black Gate	L. 129000
Wario Wood's	L. 105000
Dragon	L. 145000
Brain Lord	L. 135000
Legend	L. 125000
Mickey Mania	L. 135000
Vortex	L. 125000
Art of Fighting II	L. 185000
Formula 1 Namcot	L. 145000
Breath of Fire II	L. 167000
Super Gozzilla	L. 165000
Speed Racer	L. 115000
Lord of the Ring	L. 119000
Jungle Book	L. 115000
The Lion King	L. 148000
Mickey Circus II	L. 157000
Parodius 2	L. 158000

NOVITÀ GAMES

Clock Work Knight (SAT)
Gale Racer (SAT)
Virtua Fighter (SAT)

Crime Cracers (PS)
Parodius (PS)
Ridge Racer (PS)
A. IV Evolution (PS)
Twiinbee (PS)
Motor Grand Prix (PS)
King Field (PS)
Twin God's (PS)
God of Combat (PS)

Battle Heat (NEC)
Graduation (NEC)
Team Innocent (NEC)

ATTENZIONE:

Questo listino è solo un estratto del nostro catalogo, pertanto non sono comprese tutte le disponibilità e le novità. I prezzi sono datati, pertanto possono variare in ribasso, quindi telefonate per le conferme.

MEGA DRIVE

Virtual Racing	L. 110000
Dracula	L. 89000
Sonic e Knuckles	L. 105000
World Cup USA '94	L. 99000
Super Street Fighter 2 S	L. 135000
Mortal Kombat 2	L. 113000
Sub Terrania	L. 100000
NBA Jam	L. 55000
Mickey Circus 2	L. 125000
Dragon	L. 120000
Fifa Soccer '95	L. 120000
Taz in Escape From Marks	L. 99000
Shaq Fu	L. 129000
Urban Strike	L. 110000
Ecco the Dolphine II	L. 109000
Jungle Book	L. 115000
Dynamite Headdy	L. 110000
Pitfall	L. 125000
Duble Dragon V	L. 130000
Jurassic Park: Rampage Edition	L. 105000
Pro Striker II	L. 70000
Rugby World Cup '95	L. 119000
Sonic 3	L. 78000
Out of this World	L. 79000
Pulseman	L. 105000
Mega Bomberman	L. 99000
Sailor Moon	L. 118000
Maximun Carnage	L. 125000
Vampire Kiiller	L. 129000
Earthworm Jim	L. 135000
Rise of the Robot	L. 135000

OLTRE 1000 TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR !!!

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETA DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A, N□1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza

Tel.039-6082088

PREZZI PAZZI, PAZZI!!!!!

CONSOLE MD.2 + JOIPAD	219.000
CONSOLE MD.2 + GIOCO	229.000
JOYSTIC PRO 5* 6 TASTI LARGE	75.000
JOYSTIC 6 TASTI FIGHTER 1	35.000
JOYPAD PRO 4* 6 TASTI (3+3)	29.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2	35.000

**** GIOCHI MEGADRIVE ****

ALIEN 3	*39.500
ARCH RIVALS BASKET	*39.500
ART OF FIGHTING	*69.000
BALL JACKS	*35.000
BLADES OF VENEGANCE	*35.000
BUBBA'N STIX	*52.500
CAPTAIN AMERICA	*39.500
CHIKI CHIKI BOYS	*39.500
CORPORATION	*39.500
CRUE BALL	*35.000
DAVIS CUP TENNIS	*39.500
DINO DINI SOCCER	*85.000
DYNAMITE HEADY	*89.500
EX MUTANTS	*35.000
FATAL FURY 2	*109.000
FIFA INTERN.SOCCER 2	*109.000
GLOBAL GLADIATORS	*39.500
GREEN DOG	*39.500
HARDBALL 94	*52.500
INTERNATIONAL RUGBY	*39.500
JAMES BOND 007	*39.500
JOE MONTANA FOOTB.	*35.000
JOHN MADDEN FOOTB.	*35.000
KID CAMALEON	*39.500
LHX ATTACK CHOPPER	*39.500
MECS	*35.000
MUTANT LEAGUE FOOTB.	*39.500
MYSTIC DEFENDER	*35.000
NBA LIVE'95	>Telefona!
PELE'SOCCER 2	*52.500
PHELIOS	*35.000
PITFALL	75.000
POWER RANGER	>Telefona!
PRINCE OF PERSIA	*52.500
ROCK ROOL RACING	*79.000
SIMPSONS	*39.000
STEEL TALONS	*39.500
STRIDER	*39.500
STRIDER 2	*39.500
SUBTERRANEA	*52.500
SUPER STREET FIGHTER	*119.000
SUPERFANTASY ZONE	*39.500
TALMIT ADVENTURE	*35.000
THE LION KING	>Telefona!
TMNT TURTLES	*69.500
TOPOLINOMANIA	*75.000
TWO CRUDE DUDES	*35.000
ZOOL	*39.500

***** MEGADRIVE 32X *****

DOOM	*149.000
SUPER STAR WARS	*149.000
SUPER MOTOCROSS	*149.000
VIRTUA RACING DE LUXE	*149.000
ADATTATORE 32X PAL	*429.000

RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MD*Tazmania	32.000	MD*Wwf.Royal Rumbl	55.000
MD*Mighty Max	69.000	MD*Lotus Turbo Ch.	36.000
MD*Eternal Champ.	59.000	MD*Second Samurai	69.000
MD*Nba Jam	69.000	MD*S.Monaco Gp.2	32.000
MD*Stret Fighter2	69.000	MD*Captain Planet	29.000
MD*Rocket Knight	39.000	MD*Mortal Kombat	59.000
MD*Street Rage 3	69.000	MD*Gunstar Heroes	59.000
MD*Mega Turrican	69.000	MD*Mortal Kombat2	79.000
GG*Indiana Jones	44.000	MS*Strider	22.000
GG*Psychic World	32.000	MS*Shadow Dancer	22.000
GG*Mortal Komb.2	46.000	MS*Shinoby	22.000
GG*Nba Jam	44.000	MS*James Bond	22.000
GG*James Bond	39.000	MS*Wolf Child	25.000
GG*Pince of Persia	39.000	MS*Strider	22.000
SN*Fatal Fury 2	69.000	SN*Street Fighter 2	59.000
SN*Cliffhangher	49.000	SN*Super Metroid	49.000
SN*Mortal Kombat	49.000	SN*T.2 Arcade Gam.	59.000
SN*Mortal Kombat2	109.000	SN*SuperBomberma	59.000
SN*Muscle Bomber	59.000	SN*Dracula	49.000

CONSOLE G.GEAR+GIOCO	169.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000

**** GIOCHI GAME GEAR ****

ASTERIX	*45.000
CHUCK ROCK 2	*45.000
DESERT STRIKE	*55.000
DOUBLE DRAGON	*45.000
FORMULA 1	*45.000
GP RIDER MOTO	*45.000
MICKEY MOUSE 2	*45.000
POWER STRIKE 2	*45.000
SONIC SPINBALL	*45.000
TAZMANIA 2	*55.000
WILLY IL COYOTE	*45.000

** GIOCHI MASTER SYSTEM **

ASTERIX	*39.000
JUNGLE BOOK	*39.000
BATMAN RETURNS	*39.000
CHUCK ROCK 2	*39.000
DESERT STRIKE	*39.000
INDIANA JONES	*34.000
JURASSIC PARK	*39.000
MICKEY MOUSE 2	*39.000
ALIEN 3	*34.000
PACMANIA	*29.000
ROBOCOPvsTERMINATOR	*39.000
SONIC 2	*39.000
ROBOCOD 2	*29.000
SUPERMAN	*34.000
PRINCE OF PERSIA	*34.000
TERMINATOR	*34.000
DONALD DUCK 2	*39.000
RITORNO AL FUTURO 3	*29.000
PIT FIGHTER	*29.000
PREDATOR 2	*29.000

*** GIOCHI SUPERNINTENDO ***

CONSOLE S.NINTENDO+GIOCO	229.000
JOIPAD PRO-4 TURBO	29.000
JOISTICK PRO-5-(6 TASTI)	79.000
JOYSTIC SUPER-1	49.000
ALFRED CHIKEN	*59.500
BATTLETOADS/D.DRAG.	*69.000
BRETT HUUL HOKEY	*69.000
CLAYMATES	*69.000
DONKEY KONG COUNTRY	Telefonal
DRAGON	*99.000
EEK THE CAT	*69.000
EMPIRE STRIKES BACK	*99.000
FATAL FURY SPECIALS	*109.000
FIEVEL GOES WEST	*99.000
JAPAN L.SOCCER EX.ST.	*129.000
MECK.WARRIOR	*69.000
MICROMACHINES	*99.000
SENSIBLE SOCCER	*69.000
SOCCER KIDS	*59.500
SUPER CASTELVANIA	*59.500
SUPER TURRICAN	*59.500
TURN & BURN	*69.000
W.SOCCER PERFECT 2	*159.000

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

HARD CAFE'

BOVAS

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

UN DEODORANTE AGGRESSIVO PUO' IRRITARE LA PELLE DELICATA

Carissimi amici, sostenitori e fan del Bovas' Hard Café (ma anche semplici lettori occasionali e detrattori), grazie. Sì, avete letto bene. Grazie per la vostra attenzione, e per averci regalato, questo mese, una posta davvero fantastica. Già, dopo un periodo di crisi piuttosto marcata, le vostre lettere sono infatti tornate a intasare la casella postale come un tempo. E che lettere... Erano talmente belle e interessanti, che per pubblicarle tutte (o, almeno, una piccola parte) abbiamo dovuto chiedere ad Alex una pagina in più (e se non ce l'ha concessa, amen, dovreste vedere dei caratteri più piccoli del solito...), e condensare tutto in una maxi microposta. Contenti? Noi sì, ci avete fatti proprio un bel regalo di Natale (questo per farvi capire in che periodo stiamo redigendo questo appuntamento febbraiolo), grazie, grazie e ancora grazie. Dal canto nostro, promettiamo di essere cattivi come al solito, anzi, più del solito: in fondo i grandi regali vanno giustamente ricompensati...

Noi Bovas

GLI ANNALI DI CONSOLEMANIA BIS (addendum)

Mentecatta Redazione di Console Mania, indovinate chi siamo? Ma sì, noi, i famosi mentecatti, Mauro e Fabio. E' un po' di tempo che non ci facciamo più sentire, questo è vero, ma meglio tardi che mai (oddio, nel vostro caso direi "meglio mai che tardi"... Scherzavo... NdP). Stiamo scrivendo dopo aver letto la posta del nr 35 (un bel po' di tempo dopo) e lo facciamo perché siamo rimasti positivamente impressionati dalla lettera-annale di Fabio (hai scritto a ConsoleMania senza dirmelo? NdMauro) (non sono io, è un mio anonimo! NdFabio) (al limite "omologo"! NdMauro) (giusto, hai ragione! NdFabio) (bocciati tutti e due! Si dice "omonimo"!!! NdProf) (suvvia signora Pinto De Paoli, è evidente che scherzavano! NdBovas) (che, vi ci mettete pure voi due, eh? Sempre a fare gli avvocati del diavolo! L'importante è contraddirmi, ma la vedremo, a giugno...NdProf), che tra le altre cose chiedeva ai lettori di colmare il periodo che va dal numero 1 al 9. Bene, eccoci qua pronti a cominciare.

Nr 1. Nasce ConsoleMania, nell'editoriale Stefano spiega il motivo della nascita di tale rivista, mentre tra le news non c'è niente di speciale. Tra i giochi spiccano Populous per MS, Sonic per MD, Golf per GB e The Simpson e Super Mario Bros 3 per NES. Purtroppo non c'è traccia della pagella di SMB3 e quella dei Simpson è errata. Vi spiace farcele sapere? (eh, chi si ricorda... Comunque erano gran giochi tutti e due... NdP). La posta logicamente ancora non esiste: numero in complesso un po' sotto le attese.

Nr 2. Il caro Stefano nell'editoriale parla di come siano affascinanti i giochi per console. Tra le news spicca un articolo che dà per sicura l'uscita del CD Rom per Snes (sì, infatti...), mentre tra le recensioni la spuntano F1 Circus 91 per PC Engine, Batman per GB, e Streets of Rage per MD. Ancora latitante la posta. Numero ancor più scialbo del primo.

Nr 3. Nell'editoriale, Stefano parla delle numerose lettere giunte in Redazione, e di come già arrivino le prime critiche (dopo solo due numeri usciti). Tra i giochi, i migliori sono sicuramente Turbo Sub per Lynx (che fine ha fatto codesta console?) (è morta, sigh, schiacciata dal mercato che nel frattempo ha saputo evolversi. Non nella direzione prospettata dall'Atari, però... NdP), Shining in the Darkness per MD, Shadow of the Beast per MS e soprattutto il mitico Super Ghouls'n'Ghosts per Snes. La posta è alquanto limitata (una pagina), e non ci sono lettere degne di nota. Si intravede qualche miglioria rispetto ai numeri precedenti.

Nr 4. Stefano parla dell'evoluzione tecnica di giochi e console nel suo editoriale, nelle news appare un articolo farneticante sull'imminente conversione di SFII per Gigadrive (MD+MCD), poi mai realizzata, e tra i giochi recensiti emergono Checkered Flag per Lynx (tuttora uno dei miei giochi di corsa preferiti in assoluto NdP), Out Run Europa per MS, Quackshot per MD, e Castelvania per Snes. La posta si allarga a due pagine, e tra le lettere già cominciano le battaglie Snes-MD. Tralasciamo ogni commento sulla rivista in generale (dovreste già conoscerlo).

Nr 5. Nell'editoriale Stefano si rallegra per l'aumento del numero di console disponibili (non so quanto potrebbe rallegrarsene adesso) (tocca il cielo con un dito ogni volta che si mette a contarle. Ma quando ha quasi finito, ecco che ti esce un'altra console ed è costretto a rifare tutto daccapo... E' la vitaccia dei Direttori Esecutivi... NdP). Tra i giochi hanno la meglio Spriggan per PC Engine, Sonic per MS, The Immortal per MD e Joe & Mac per Snes (secondo noi un po' sopravvalutato) (Sono d'accordo con te, non era poi così bello... NdD). La posta passa nelle mani dei Bovas, e si comincia a far sul serio. Tra le lettere spicca la "Storia videoludica in pillole" di Stefano Di Benedetti e compare l'angolo della prof. Numero tutto sommato sufficiente.

Nr 6. Numero di primavera. L'editoriale di Stefano riguarda le console portatili e i loro vantaggi in quella stagione, ma anche l'importanza dell'amicizia. Tra i giochi si distinguono in particolare Sonic per GG, F1 Hero per GB, Super Adventure Island per Snes, Speedball II per MD, ma soprattutto il mitico Star Wars per NES. Nella posta piovono critiche da ogni posto e compaiono due personcine (Mauro e Fabio); continua l'angolo della Prof. Numero ormai mitico.

Nr 7. Console Mania aumenta il suo prezzo di un bel millino, e Stefano espone le ragioni di tale aumento nell'editoriale. Compare anche una nuova regolamentazione per impartire i voti (finalmente). Nelle anteprime appaiono due pesci d'aprile grandiosi (convertitore MD-Snes e il CD Rom per NES). Tra i giochi risaltano Sim City per Snes, il grandioso Parodius per PC Engine, Donald Duck per MS e GG, e Joe Montana per MD. La posta si espande alla stragrande mentre arrivano ancora critiche da vari lettori (chissà come mai). Tra le lettere spicca quella di Stefano Gonella e compare il Dr Brainless. Numero nel complesso discreto.

Nr 8. L'editoriale riguarda le super novità provenienti da Londra, e i due pesci d'aprile del nr 7. Nelle news compare un artistico disegno del CD Rom per Snes, rimasto poi tale. Tra i giochi risaltano Super Contra per Snes, Phantasy Star per MS, Arcus Odissey per MD, e Fatal Fury per Neo Geo. Nella posta FmF vuol regalare a Dave il suo Mega CD (è uno scherzo) (purtroppo NdD), mentre un anonimo scrive una lettera lunga una quaresima per dire che la posta fa pena, che la pirateria è giusta, che gli acquirenti di console sono videogiocatori complessati, e che le ragazze devono essere tastate e violentate. Complimenti all'anonimo (che sia uno di voi, come Lord Snk?) (no, purtroppo esisteva veramente NdP).

Nr 9. Stefano, nel suo editoriale, parla del suo viaggio in compagnia di Alex e Max a Londra, tra gli stand dell'ECTS (salute NdMauro) (grazie NdFabio) (è vecchia NdP) (il problema non è che è vecchia. E' che è brutta... NdD). Le recensioni offrono giochi del calibro di The Addams Family per Snes, Desert Strike per MD, e Liquid Kid (favoloso!) per PC Engine. Nella posta Gianluca Betti parla dell'aspetto dei videogiochi, e fa la comparsa Lord Snk (alias Dave), mentre un certo Marco esprime il suo parere sulla lettera di Mauro e Fabio (ma chi è lui per giudicare noi? NdFabio) (ne aveva tutte le

ragioni NdMauro) (beh, sì, in effetti... NdFabio). In generale un bel numero.
E saltiamo così, a piè pari, al...
Nr 32. L'editoriale di Stefano riguarda i posti di lavoro offerti dal mercato videoludico. Nelle news niente di particolare e tra i giochi spuntano solamente Out Of This World per 3DO e Star Trek TNG per Snes. Nella posta ci sono varie re-entry, da Lady Godiva a Simone il Vivo, passando per Luca il Morto, e continua la disputa "Metal Hammer vs Trend Discotec". Basta, non se ne può più (davvero! NdP), e poi non esiste solo quella, di musica. Numero appena discreto.
Nr 33. Numero di settembre, e Stefano parla di Beat'em up e scuola; arriva il Super Game Boy e tra i giochi i migliori sono Donkey Kong per GB, Populous II per Snes, Fifa Soccer per MCD, l'impressionante (almeno graficamente) Shock Wave per 3DO, e l'ennesimo Street Fighter II, il super, per Snes e MD (basta con i picchiaduro, cacchio! NdFabio). Da segnalare anche Wildtrax, secondo noi un po' sottovalutato. La posta è sempre più bella e tra le lettere quelle degne di nota sono quella di Renzo (Virtua Racing è veramente un bidone, almeno su MD), e la solita del solito nostalgico Fabio 69. Numero tutto sommato buono.
Nr 34. L'editoriale passa nelle mani di Alex (Stefano è troppo preso dalla Panicucci, secondo noi) (e fa bene: tu tra la Panicucci e l'editoriale di Consolemania, cosa sceglieresti? NdP), e parla del trasloco della Redazione. Le news riguardano le anteprime dell'ECTS (salute di nuovo NdMauro) (grazie, sono veramente raffreddato NdFabio) (e patetico NdP). I giochi recensiti sono veramente pochi, una quindicina in tutto, e fra loro spiccano Mortal Kombat II per Snes e Road Rash per 3DO, oltre a Soul Star per Mega CD. Nella posta re-entry di Sheila, e grande è "La Divina Console" di Gianluca Lancerotto. Compare un alto morto, stavolta vivente: Michele. Numero così e così.
Nr 35. Numero stracarico di news e recensioni. Anche l'editoriale di Alex parla di questo, e tra i giochi la spuntano Earthworm Jim per Snes e MD, Lemmings 2, The Lion King e Topolinomania per MD, e Star Control II per 3DO. Notevoli anche le varie preview e la posta, nella quale appaiono gli annali che hanno ispirato questa lettera. In complesso un numero notevole, veramente notevole, come direbbe Darth Vader.
Bene, bene, anche questa fatica è terminata, spero proprio che pubblicherete questa lettera, almeno per ripagarci dello sforzo (ripagarci? ho scritto tutto io! NdFabio), continuate così, siete i più forti.

Mauro e Fabio

PS: vorremmo sapere il nome delle tre ragazze nella foto del BHC nel nr 35 (ah ah ah) (allora, si trattava, se non ricordo bene, di Davida e Paola ai lati. In mezzo c'era Silvio, il ragazzo di Davida - Dava per gli amici - mi sa che avete qualche problemuccio di vista... NdP)

E bravi i nostri Mauro e Fabio. Beh, direi che c'è ben poco da commentare: stavolta i nostri mentecatti preferiti hanno scritto proprio una bella lettera... Passiamo alla prossima va, e grazie per aver completato l'opera, lasciata incompiuta da Fabio, sul numero 35.

MELIUS ABUNDARE QUAM DEFICERE

Megagalattica Redazione di Consolemania, ciao, sono Carmelo, ho 15 anni e scrivo da Condofuri Marina (RC). Siete seriamente divertenti, anzi, divertentemente seri (uhmmm NdProf). Mi chiedevo perché Capitan Super Nintendo ha prestazioni maggiori di Mister Mega Drive, pur avendo entrambi 16 bit... Il fratello di mister Mega Drive, King Mega Drive II, eguaglierà l'acerrimo nemico? (Giammai, poiché trattasi della stessa persona, che si è semplicemente fatta il lifting... NdP) Comunque sia, devo dire una "coscia" seria: perchè non annullate, eliminate, disintegrate le rubriche "Aggiungi un posto al tavolo" e "Rogue'n'Role"? Cosa c'entrano queste rubriche con Giovanni Rana, ehm scusate, Consolemania? Non è che non mi piacciano (nooooo, NdBovas), il fatto è che non le guardo proprio! Secondo me, bisogna sostituirle con qualcosa che rientra maggiormente nel mondo dei videogame. Magari con delle classifiche dei migliori videogiochi per le varie console, oppure creare uno spazio riservato ai vari record stabiliti da noi lettori (per esempio, max punteggio ottenuto o livello raggiunto, ecc) (no, è meglio di no, altrimenti vedremmo il mio nome da tutte le parti, sono il videogiocatore più bravo dell'universo! NdD). Insomma, fate voi, se avete idee migliori e se non siete ancora convinti a modificare la rivista, provate a fare un sondaggio. Per quanto riguarda la pubblicità, non date ascolto a chi ne vuole meno, per conto mio la potete anche aumentare (sempre che non si dimezzi il numero delle recensioni, ma che si aumenti il numero totale delle pagine), perchè io la consulto sempre, e infatti grazie a essa ho trovato un ottimo negozio presso il quale fare i miei acquisti.
Infine, vorrei sapere, a causa della concorrenza delle console più evolute, quanto durerà ancora il Mega Drive II. Quest'ultimo, grazie all'espansione a 32 bit, rimarrà ad altissimi livelli o sarà sopraffatto? Sperando in una vostra risposta, vi saluto e vi auguro un felice anno nuovo, a tutta la Redazione, e a tutti i fedeli lettori.

Carmelo Violi

Caro Carmelo, preferirei evitare la solita pappardella sulle rubriche, anche per evitare eventuali polemiche, ma vedi, il fatto che tu non le legga, non implica certo che non lo facciano neppure tutti gli altri.

BOVAS' HARD CAFE'

Anzi, spesso ci arrivano sulle medesime lodi sperticate e incentivi ad andare avanti a pubblicarle, e se non vedi queste lettere nel BHC è solamente perchè preferiamo dare maggior spazio alle critiche e alle richieste, piuttosto che ai complimenti, visto che questi ultimi riflettono esattamente la nostra linea editoriale, e il nostro compito è principalmente quello di dipanare eventuali dubbi sulla medesima. Alle classifiche ci abbiamo già pensato, ma alla fine l'idea si è rivelata impraticabile per un semplice motivo: troppi distributori e/o importatori. Spesso i titoli disponibili presso uno, non lo sono da un altro. E sommare i dati di vendita in queste condizioni (bisognerebbe anche tener conto di eventuali ordini inevasi, e via dicendo) risulta piuttosto macchinoso. Troppo, considerati anche gli altri impegni che, di solito, affollano le agendine dei redattori. Certo, potremmo fidarci "del più grosso", oppure dei dati di vendita inglesi, ma questo non basterebbe certo a riportare, con sufficiente serietà, quello che avviene in Italia. Per i Record, poi, va necessariamente tenuto conto che le vostre "high-score", dovrebbero necessariamente giungerci fotografate e documentate (tipo, che so, durata della partita, livello di difficoltà, e via dicendo), e non tutti sono capaci di fotografare lo schermo televisivo con la necessaria chiarezza, senza poi contare l'esistenza di cheat e cartucce varie che permettono di ottenere vite infinite o altri "aiuti non autorizzati", che finirebbero per vanificare lo scopo di tutta l'iniziativa. Un altro conto sarebbe organizzare un torneo... Ne riparleremo, va bene?
Ah, quasi dimenticavo: la vita di una console è mediamente più lunga rispetto a quella di un computer. Per il Mega Drive, volendo essere pessimisti, facciamo due o tre anni ancora? Beh, forse sarà di più!

CRESCENDO SI IMPARA

Ciao Bovas, chi vi scrive è un vecchio (no, ho solo 17 anni) lettore (vi seguo dal n°4, incredibile) che tutto preso da ricordi nostalgici, ha deciso di scrivere a voi, eccezionali, grandi Bovas (grazie, NdD) (rigrazie, NdP), per farvi partecipe delle sue meditazioni ispirate al tipo "antani forever, dove il conduttore è perpendicolare alle linee di forza" (non fateci caso). Prima di tutto, ringraziatemi, veneratemi, baciatemi i piedi che lavo solo per le grandi occasioni, ossequiatemi perchè vi faccio risparmiare un sacco di tempo scrivendo su dischetto (tutti in coro: GRAZZZZZIE! NdD). Ma adesso Bovas, veniamo al dunque.
A essere sincero, non so più quello che mi sta succedendo. Da un po' di mesi, acquisto Consolemania solo per sapere che cosa è successo in redazione, oppure per leggere la posta, il grande BHC tanto criticato ma anche tanto ammirato da noi lettori, o per leggere CYC e vedere se avete pubblicato delle password da me spedite mesi fa (il gioco in questione era Puzznic, per NES, e non ho fatto nessun errore nello scrivere l'indirizzo. E poi ci si lamenta perchè non ci sono molti trucchi per la suddetta macchina...). Inoltre, non leggo più nessuna recensione, tranne quelle del grande Raffaele Sogni che mi fanno ridere, non mi importa più niente di sapere se SF2 è stato convertito per Game Boy, se uscirà mai il CD-rom per SNES oppure se la Sony non farà più videogiochi ma venderà solo stereo e cellulari. Perchè sono diventato così? Io, tempo fa, aspettavo con ansia la fine del mese per correre subito in edicola e chiedere: "Scusi, mi dà Console Mania?" e la risposta era la seguente: "mi dispiace, ma non è ancora uscito...". Così, tornavo a casa e aspettavo il giorno seguente e quando l'avevo finalmente tra le mani (CM, s'intende) (e noi che pensavamo il giorno seguente... NdD) subito lo "divoravo" in meno di un giorno (io Zzap! lo divoravo in meno di mezz'ora, e scusatemi se è poco... NdD). Ora, invece, non più. Chissà che consiglio mi darebbe il bravo Marco Alleori, lo strizzacervelli, le cui teorie erano diventate, per circa 3 mesi, oggetto di discussione all'interno del BHC? Mah? (Ti direbbe che ora non sei più un drogato e non sei più solo, visto che videogiochi=solitudine=droga, almeno per lui... NdD)
Dovete sapere che da circa 8 anni posseggo un mitico NES e ho sempre ammirato la Nintendo, mentre la Sega non mi è mai andata a genio, così, quando è arrivato ufficialmente il gioiellino, ossia il SNES, mi sono esaltato a tal punto che avevo deciso di acquistarlo, soprattutto per giocare a SMKart, provato a casa di un mio amico. Questo è successo 2 anni fa e io non l'ho ancora comperato, né penso di farlo in futuro. Non vorrei che facesse la fine del NES, dato il numero impressionante di potenti console presenti sul mercato (beh, allora uno non acquista più né console né computer, visto che tanto, prima o poi, entrambi sono destinati a cedere il passo ai tempi...). Poi ho, piano piano, imparato a usare il mio bravo PC 486-DX e ho cominciato a interessarmi di più a Windows che all'uscita di Super SF2. Beh, chissà, forse sto crescendo, e magari è per questo che mi vado allontanando sempre più dal mondo dei videogame (non direi allontanando, hai solo trovato la giusta posizione d'equilibrio (da adulto) con il mondo dei videogiochi, cosa che non sempre riesce ai ragazzini di 10 anni, che passano ore e ore a giocare e a leggere diecimila volte le recensioni dei titoli preferiti, NdD). Comunque sia, io continuerò sempre a leggere la vostra bellissima rivista, comprando anche TGM, perchè mi sono affe-

STARGAMES

NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Sbarre C.li, 210
(di fronte villa Guarna)
REGGIO CALABRIA
Tel. 0330/360817
Tel.0965/593245-Fax0965/593245
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

CONSOLE 3DO

RISE OF THE ROBOTS		125.000
DEMOLITION MAN		90.000
FIFA SOCCER		105.000
NEED FOR SPEED		105.000
OFF WORLD INTERCEPTOR		119.000
REBEL ASSAULT		105.000
SAMURAY SHOWDOWN		115.000
SHOCK WAVE 2		95.000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO		129.000
WORLD CUP GOLF		79.000
STARBLADE		109.000
SUPREME WARRIORS		119.000
PATAANK		95.000
LOVE BITES	V.M.18	75.000
NOVA STORM		129.000

CONSOLE MASTER SYSTEM

MORTAL KOMBAT 1	79.000
MORTAL KOMBAT 2	85.000
FIFA SOCCER	TELEFONARE
DUFFY DUCK	79.000
WORLD CUP USA 94	79.000
ALADDIN	75.000
LION KING	75.000
ASTERIX 2	79.000
ECCO THE DOLPHIN	75.000
SONIC 4	TELEFONARE
MICRO MACHINES 2	TELEFONARE

CONSOLE 32X

VIRTUAL RACING DE LUX	ITA	139.900
VIRTUAL RACING DE LUX	USA	129.000
CORPSE KILLER	ITA	139.900
CORPSE KILLER	USA	119.000
SUPREME WARRIORS	ITA	139.000
SUPREME WARRIORS	USA	119.000
DOOM	ITA	129.000
DOOM	USA	119.000
STAR WARS ARCADE	ITA	129.000
STAR WARS ARCADE	USA	119.000

NEOGEO CD

NAM 75	75.000
ALPHA MISSION 2	75.000
TOP PLAYER GOLF	75.000
SUPER SPY	75.000
FOOTBALL FREENZY	75.000
ART OF FIGHTIN	75.000
BASEBALL STAR 2	85.000
ART OF FIGHTIN 2	85.000
FATAL FURY 2	85.000
SAMURAY SHOWDOWN	85.000
SUPER SIDE KICKS 2	85.000
AERO FIGHTERS 2	95.000
KING OF THE MONSTER 2	85.000
TOP HUNTER	99.000
KELNOV REVENGE	99.000
WORLD HEROES 2 JET	105.000
SAMURAY SHOWDOWN 2	113.000
AGGRESSOR OF DARK KOMBAT	113.000
STREET UP BASKET	113.000
WIEW NOVITA'	telefonare

OFFERTISSIME MEGACD

MORTAL KOMBAT	ITA	99.000
FIFA SOCCER	ITA	89.000
DUNE	ITA	89.000
HEIMDALL	ITA	99.000
NBA JAM	ITA	85.000
SONIC	ITA	85.000
BRUTAL	ITA	85.000
MICKEY MANIA	ITA	105.000
SENSIBLE SOCCER	ITA	79.000

CONSOLE ed ACCESSORI

SUPERNINTENDO+SCART+PAD+MORTAL KOMBAT 1	PAL	269.900
SUPERNINTENDO+SCART+PAD+DONKEY K. COUNTRY	PAL	359.000
SUPERNINTENDO+SCART+PAD+MARIO ALL STAR	PAL	269.000
JOYPAD CON TURBO E RALLENT SNES		29.000
ADATTATORE FX GOLD 2 SNES		29.000
CAVO SCART SNES USA/ITA/JAP		25.000
ACTION REPLAY 2 NOVITA'		99.900
MEGADRIVE 2+2 PADS+ALIMENT+CAVO TV	ITA	219.900
MEGADRIVE 2+2 PADS+ALIMENT+CAVO TV GIOCO	ITA	249.000
MEGADRIVE 2+2 PADS+RADICAL REX O SECOND SAMURAJ	ITA	259.000
CAVO SCART MEGADRIVE 1 E 2		25.000
JOYPAD 6 TASTI COMPETITION PRO		29.900
ADATTATORE NITRO 2 CON CODICI		35.000
ADATTATORE MASTER S.-MEGADRIVE		45.000
ACTION REPLAY 2 NOVITA'		99.000
CONSOLE 32X SEGA + GIOCO A SCELTA	ITA	565.000
CONSOLE 32X SEGA + DOOM	USA	499.000
CONSOLE NEOGEO CD + 2 PADS		950.000
CONSOLE NEOGEO CD + 2 PADS + GIOCO		1.099.000
CONSOLE NEOGEO CD + 2 PADS + 6 GIOCHI		1.450.000
CONSOLE 3DO + GIOCO	PAL	1.090.000
CONSOLE 3DO + GIOCO + SAMURAJ SHOWDOWN	PAL	1.185.000
CONSOLE GAMEBOY + GIOCO	EURO	145.000
CONSOLE GAMEGEAR + 4 GIOCHI	EURO	199.000
CONSOLE SATURN + VIRTUAL FIGHTER		1.250.000
PLAYSTATION SONY		telefonare

CONSOLE MEGADRIVE

DINO DINI SOCCER	ITA	99.900
DRAGON BRUCE LEE STORY	ITA	99.900
DUNE 2	ITA	115.000
BUBSY 2	ITA	89.000
EA SPORT TENNIS	ITA	99.900
FLINK	ITA	89.000
EART WORM JIM	ITA	119.900
FIFA SOCCER 95	ITA	99.900
GENERATION LOST	ITA	75.000
HURRICANES	ITA	109.000
JIMMY W. SNOOKER BILIARDO		79.900
JURASSIC PARK 2	ITA	105.000
LION KING	ITA	109.900
MEGA BOMBERMAN	ITA	98.000
POWER RANGERS	ITA	95.000
PYSCO PINBALL	ITA	105.000
SHAQ FU	ITA	109.900
SONIC & KNUCKLES	ITA	109.000
STREET OF RAGE 3	ITA	109.000
SUPER STREET FIGHTER 2	ITA	129.000
SYNDACATE	ITA	109.000
RISE OF THE ROBOTS	ITA	125.000
TINY TOONS ALL STAR	ITA	95.000
TAZMANIA 2	ITA	89.900
URBAN STRIKE	ITA	99.900
WOLVERINE X-MEN 2	ITA	119.000

OFFERTISSIME MEGADRIVE

RADICAL REX	ITA	59.000
MIGHTY MAX	ITA	69.000
MEGA TURRICAN	ITA	65.000
LOST VIKING	ITA	59.000
DAVIS CUP TENNIS	ITA	34.000
ALIEN 3	ITA	39.000
ETERNAL CHAMPION	ITA	53.000
HARD BALL 94	ITA	49.000
SECOND SAMURAI	ITA	55.000

MICKEY MANIA MD/SNES L.99.900
PITFALL MD/SNES L. 99.900
POWER DRIVE MD/SNES L. 99.900

SPESE DI SPEDIZIONE: L.6.500 ORDINARIA, L.10.500 CELERE

CONSOLE SUPERNINTENDO

BATMAN E ROBIN	PAL	129.900
BLACK HAWK	PAL	109.000
DINO DINI SOCCER	PAL	115.000
DRAGON BRUCE LEE	PAL	109.000
EART WORM JIM	PAL	129.900
GHOULS PATROL	PAL	145.000
INDIANA JONES 2	PAL	139.900
JORDAN ADVENTURES	PAL	115.000
JIMMY WHITE SNIIK. BILIARDO		99.900
FIFA SOCCER 95	PAL	99.900
LION KING	PAL	129.900
MICRO MACHINES	PAL	115.000
MIGHTY MAX	PAL	109.000
NIGEL MANSEL INDY	PAL	129.900
POWER RANGERS	PAL	139.900
RISE OF THE ROBOTS	PAL	OFFERTA
SYNDACATE	PAL	99.900
SPARKSTER	PAL	105.000
TINY TOONS SPORT	PAL	109.000
VORTEX FX 2	PAL	139.900
WOLVERINE X-MEN 2	PAL	145.000
STREET RACER	PAL	99.900

OFFERTISSIME SUPERNINTENDO

BATTLESHIP	PAL	55.000
BATTLETANKS 2	PAL	55.000
B.O.B.	PAL	45.000
BATMAN RETURN	PAL	65.000
DESERT FIGHTER	PAL	69.000
KICK OFF	PAL	45.000
INTERN. TENNIS TOUR	PAL	49.000
MORTAL KOMBAT 1	PAL	55.000
MECH WARRIORS	PAL	65.000
SENSIBLE SOCCER	PAL	65.000
SUNSET RIDERS	PAL	65.000
TURN & BURN	PAL	69.000
ZOOL	PAL	55.000
X-KALIBRE	PAL	79.000
MARIO WORLD	PAL	39.000

GAMEGEAR

ASTERIX 2	ITA	73.000
ECCO THE DOLPHIN 2	ITA	73.000
FIFA SOCCER	ITA	73.000
HURRICANES	ITA	75.000
POWER RANGERS	ITA	73.000
RISE OF THE ROBOTS	ITA	75.000
TAZMANIA	ITA	73.000
WWF RAW	ITA	75.000
X MEN 2	ITA	73.000
LION KING	ITA	73.000
PETE SAMPRAS TENNIS	ITA	73.000
SONIC 4	ITA	73.000
ALIMENTATORE		15.000
LENTE D'INGRANDIMENTO		15.000

CONSOLE GAMEBOY

ALADDIN	ITA	64.000
ALIEN OLIMPCS	ITA	59.000
ALIMENTATORE		15.000
BATTLETOADS	ITA	39.000
BLUES BROTHERS	ITA	39.000
CASTLEMANIA 2	ITA	43.000
CASTLE QUEST	ITA	39.000
FIFA SOCCER	ITA	TELEFONARE
JURASSIC PARK 2	ITA	59.000
LEMMING 2	ITA	49.000
MICRO MACHINES	ITA	52.000
MONSTER TRUCKS WAR	ITA	62.000
MS PACMAN	ITA	59.000
MARIO LAND 4		TELEFONARE
NBA JAM	ITA	69.000
RACE DAYS	ITA	59.000
TARZAN	ITA	59.000
TINY TOONS SPORTS	ITA	59.000
SAMURAI SHOWDOWN	ITA	63.000
YOGI BEAR	ITA	59.000
WINTER GOLD	ITA	59.000

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - Tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari. Tutti i prezzi sono da intendere IVA compresa.

BOVAS' HARDCAFE'

zionato alla redazione (che bene o male è sempre la stessa, ovvero i migliori (e cioè noi Bovas) ci sono sempre... NdD), ai lettori, alla posta e alle diatribe che si scatenano facilmente. E poi, vedere pubblicata la mia lettera, mi farà molto contento e questo sarà un motivo in più affinché possa continuare ad acquistare CM (questa mi sembra una motivazione stupida, NdD). Adesso, se non vi dispiace, vorrei passare a un altro argomento, ossia completare gli annali di Consolemania scritti da Fabio e pubblicati sul numero 35 della rivista dal n°1 al n°9 (ovvero quelli che mancavano) (lo sapevo che prima o poi sarebbe successo: ovvero, che io e Paolo scrivessimo la stessa lettera nella nostra parte di BHC o lettere diverse che parlassero degli stessi argomenti. Beh, alla fin fine ci dispiaceva penalizzare uno dei due (per gli annali dall'1 al 9), oltretutto dovevamo trovare qualcos'altro per riempire il buco, e all'ultimo momento, quindi abbiamo lasciato le cose così come stavano... NdD).
n°1 e n°2) Sono stati copiati da una rivista inglese (se ben ricordo).
n°3) (non lo posseggo, ma l'ho visto da un mio amico): il primo vero numero di CM; se non ricordo male, non c'è nulla di speciale e la copertina è dedicata a Topolino.
n°4) Nell'editoriale, Stefano riflette sulle generazioni future delle console e sul CD; tra le recensioni, le più importanti sono quelle di Quackshot, Toejam & Earl, Wonderboy 5 per MD; Magical Chase per PC Engine e Castlevania 4 per SF. Nella posta, curata da Steve, ci sono solo 3 lettere e già cominciano le battaglie: SF VS MD.
n°5) Nell'editoriale si parla dell'ascesa del CD nel 1992; nell'Anteprimania, ecco che fa la sua comparsa il Mega CD e il Super CD-Rom per PC Engine. Tra le recensioni: Joe & Mac per SF, Valis 4 per PC Engine; CYC è ben fornito e tah dah! IL primo appuntamento con il BHC e con L'angolo della Prof.
n°6) Numero un po' scialbo; vengono recensiti Super Adventure Island per SF, per PC Engine troviamo Coryoon e El Viento per MD. CYC molto ricco e, nel BHC, i Bovas esortano Captain Sega a mangiare spinaci mentre Mauro e Fabio difendono la causa Nintendo.
n°7) Aumentano le pagine e aumenta di £1000 la rivista. E' Aprile e i pesci abboccano: dalla redazione, in esclusiva per noi lettori, ecco il converter MD/NES e il CD-Rom per NES. Asterix per MS, Sim City per SF, Parodius per PC Engine, Shadow of the Beast per MD e poster in omaggio. Ben 6 pagine di BHC: Dr. Brainless e delucidazioni varie.
n°8) Cambia l'impaginazione e si comincia a vociferare sul CD-Rom del SF. Ys 3 per MD, Twin Bee per PC Engine, Fatal Fury per Neo Geo. Nel BHC viene pubblicata la prima lettera dell'anonimo napoletano.
n°9) Cominciano a circolare voci di corridoio per quanto riguarda l'uscita di Street Fighter 2. Tra le recensioni: The Addams Family per SF. Viene pubblicata la soluzione di Wonderboy 5 per MD su CYC. Nel BHC c'è Lord SNK e cominciano le prime battaglie contro Captain Sega.

E adesso... Tah dah! DOMANDINE!
1) Che cosa sono i jumper e a che cosa servono?
2) Come fate a recensire i giochi made in Japan dove nelle istruzioni non si capisce un bel nulla?
3) Quanti siete in redazione?
4) In reda, chi rompe (una console), paga?
5) Quali computer usate in redazione?
6) Che fine ha fatto il PC Engine?

Beh, adesso mi fa male il dito a forza di scrivere con la tastiera (perché, ne usi solo uno? NdD) e, dunque, vi faccio i miei complimenti, soprattutto ai Bovas, perché curare la posta di una rivista non è affatto facile ed è ancora più difficile dare, il più delle volte, delle valide risposte alle missive di noi lettori. Ma voi ci riuscite benissimo. Okay, adesso chiudo e spengo il piccì.
Distinti Saluti

Francesco Maniscalco

P.S. Come diceva Jim Morrison (oppure non era lui?): "Il nemico sta dietro il vostro naso, non al di là".
P.P.S. "Se dai un pesce a un uomo, lo avrai sfamato per un giorno. Se gli insegni a pescare, lo avrai sfamato per tutta la vita" (a patto che ci siano dei pesci, perché insegnarglielo nel deserto non servirebbe poi a molto, NdD).
P.P.P.S. "Piansi perché volevo le scarpe. Un giorno vidi un uomo senza piedi".
P.P.P.P.S. Vi piacciono i Beach Boys? Io li trovo fantastici.

Bene, procediamo a ritroso, ovvero grazie di cuore per i complimenti, devi sapere che in Zzap! la rubrica che mi piaceva di più era la posta (anche la prima che leggevo), e sono immensamente felice di occuparmi (e di essermi occupato) di così tante rubriche epistolari in questi anni. Leggere la tua lettera mi ha fatto un po' ripensare al passato, ovvero a quando anch'io, come lettore, aspettavo con trepidazione l'uscita della rivista di videogiochi più bella dell'universo, Zzap!. Mi ricordo che anch'io tiravo un sacco di accidenti a quei disgraziati perché Zzap! non era mai puntuale una volta. Quando finalmente lo avevo in pugno lo leggevo avidamente, la prima volta sommariamente, quindi in modo più approfondito e sistematico. Tenevo i vecchi numeri come un oracolo e li consultavo tutte le volte che ne avevo voglia o non avevo nient'altro di meglio da fare... Con l'andare degli anni questa bramosia si è affievolita, vuoi perché ora sono io che scrivo nelle riviste, vuoi perché non ho più 13 anni, beh, alla fine mi sono trovato anch'io nella tua situazione, questo è il prezzo della pseudo-maturità (nel mio caso molto pseudo... NdD). Giudico comunque sbagliato non leggere tutte le recensioni, c'è sempre qualcosa che non si conosce da "immagazzinare". Ora passiamo alle tue domande. Eccoti le RISPOSTE:
1) I jumper non sono altro che "ponticelli" che servono a collegare o scollegare delle piste fra loro. In genere servono per configurare schede aggiuntive o settare delle opzioni sulla motherboard di un computer. Le schede varie (leggi grafiche, sonore ecc), sono fornite di complete istruzioni per effettuare il settaggio correttamente (so benissimo che questa definizione non è il massimo, ma il giorno di capodanno, rimbambito dagli spumanti e dai vari panettoni non riesco a fare di meglio...).
2) La forza della disperazione ci aiuta in tutto questo...
3) La domanda è veramente impegnativa: la gente va e viene, e solo i migliori rimangono ("e allora perché Alex rimane?" Questa domanda me la pongo sempre anch'io, ma non riesco mai a trovare una risposta razionale...).
4) Non penso di essere la persona adatta a rispondere a questo genere di domande, dovresti provare a chiedere a Marco Auletta, che anni fa è riuscito a fracassare al suolo il PC Engine appena arrivato in redazione (mi ricordo la scena come se fosse ieri: era il primo giorno che andavo in redazione con Paolo, Marco era venuto a prenderci alla stazione del metro per portarci in redazione, e continuava a vantarsi di avere in redazione il PC Engine. "E io ho il PC Engine e voi noo, pa pa pero...". Beh, dopo averlo fatto cadere nel modo più idiota, ovvero inciampando nel cavo di alimentazione, e aver verificato che non funzionava più non mi sembrava più così ribaldo...). Mi sembra di ricorda-

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI 16 MODENA TEL/FAX 059 242 727

3DO
SHOCKWAVE OPERATION J.
STAR BLAD
NEED FOR SPEED
NOVA STORM
CLAY FIGHTER 2
CRIME PATROL
RISE OF THE ROBOT
NEURODANCER
IN OFFERTA QUASI GRATIS
SUPER STREET FIGHTER TURBO II
FIFA SOCCER
WHOSHOT JOHNNY ROCK
WAY OF THE WARRIOR

MEGA DRIVE
MEGA 32 PAL O SCART L. 348.000
VIRTUA RACING DXL
STARS WARS
DOOM
NHL HOCKEY 95
NBA LIVE 95
NFL MADDEN 95
FIFA INTERN. 95
BOOGERMAN
WOLVERINE
ZERO KAMIKAZE
SAHMURAI SHOWDOWN
RETURN OF SUPERMAN
AERO ACROBAT 2
HOME IMPROVEMENT

SUPER NES
BIKER MICE FROM MARE
BRUTAL
FIRE TEAM ROGUE
GRAN PRIX PART II
METAL MORPH
UNIRACERS
FULL THROTTLE RACING
NHL HOCKEY 95
NBA LIVE 95
NFL MADDEN 95
LORD OF RING
BLACK THORN
STREET RACE VAL D'ISERE CHAMP
DONCKEY KONG COUNTRY

ELECTRONIC FUN

C.so Vittorio Emanuele, 142 (Galleria Politeama)
PIACENZA
Secondo punto vendita: Galleria Polidoro, 5/A Tel. 0521-287754
PARMA

Telefono 0523/332837

TUTTO PER IL VERO... DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Fax 0523/337310

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON
CONSEGNA RAPIDISSIMA TRAMITE PACCO
POSTALE URGENTE O CORRIERE

QUALCHE ESEMPIO DEI NOSTRI PREZZI

3DO + CRASH'N'BURN + TOTAL ECLIPSE
Lit. 999.000

SUPERNINTENDO PAL + STARWING
Lit. 199.000

MEGADRIVE II + SONIC III
Lit. 279.000

MEGADRIVE 32 x TEL.

SEGA SATURN + VIRTUA FIGHTER TEL.

SONY PLAY STATION + RIDGE RACER TEL.

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA INCLUSA

AMPIA SCELTA VIDEOGIOCHI MS-DOS
AMIGA E CD - ROM
ELECTRONIC FUN É ANCHE COMPUTER
MS-DOS COMPATIBILI

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIMISSIME
NOVITA ... TELEFONA SUBITO

AVVISO AI RIVENDITORI
CERCATE CORTESIA, QUALITÀ,
ASSORTIMENTO, MASSIMO RISPETTO
DEI TERMINI DI CONSEGNA E
SOPRATTUTTO UN **OTTIMO PREZZO?**
TELEFONATECI E SAREMO LIETI
DI ESPORVI LE NOSTRE PROPOSTE
CHE NON CONTEMPLANO **NESSUN**
MINIMO D'ORDINE E OFFRONO
LA POSSIBILITÀ DI **PAGAMENTI**
DILAZIONATI.

re, comunque, che l'abbia dovuto pagare di tasca sua (giusto per dimostrare che la memoria del Dave funziona esattamente come il resto della sua materia grigia - molto male - vorrei ricordare che è stato riparato gratuitamente e a tempo di record da chi ce lo aveva fornito, e in ogni caso ne avevo un altro a casa. NdMA).
5) Basta, non se ne può più! Questa è la domanda più banale della terra, noi ti rispondiamo tutti, prima di tutto perché è vero, in secundis perché ci piace farvi crepare di invidia...
6) Esiste ancora (non quello rotto da Marco) (e invece è proprio quello, povero stolto... NdMA), ma è ora (purtroppo) che ceda il passo al progresso CDiforme.

L'EROE DEL VENTESIMO SECOLO

Animalesca redazione di CM, chi vi scrive è un povero diavolo chiamato (dagli altri) (perché, adesso ci si chiama da soli? NdD) Manzocop. Sì sono proprio io, il supereroe di "Manzocop VS Bovinator", altro che Earthworm Jim, io sì che sono un eroe (questo lo hai già detto... NdD)! Quando non combatto il crimine lavoro nell'autostrada Milano Cagliari e distribuisco frullati di latte e banana ai passanti. Ad alcuni do anche una frullata di Snes-Quik, ma solo ai più simpatici (che amenità, eh?).
Passiamo alle solite domande più o meno intelligenti:
1) Perché non fate un referendum e mandate via Raffo?
2) Vorrei avere informazioni circa il prezzo, tipo di giochi e qualità del Saturn.
3) Posso salutare i miei amici (anche se dite di no, non me ne frega niente)? Saluto Marcello M. nome in codice "cerume" e Stefano D. nome in codice "gastrite" (adesso sì che mi sembra di essere in una trasmissione per bambini spastici... Anche i saluti agli amichetti... NdD).
Bye bye...

Manzocop

Spero che tutto quello Snes-Quik ti vada di traverso, caro il mio Manzocop. Noi Raffo non lo manderemo mai via, è troppo divertente lanciarlo contro il muro, sembra di giocare con il Big Jim... E se vieni a farci visita, facciamo provare questo bel giochetto anche a te... Vedremo così se sei veramente un supereroe o solo un patetico pagliaccione.
Risposte:
1) Già fatto.
2) Informeremo i nostri amati lettori di tutte le notizie in nostro possesso...
3) Sì, fai bene a salutare i tuoi amici, di solito si fa così quando si deve intraprendere un viaggio (verso la nostra redazione) di cui non si conosce (sempre che ci sia) la data di ritorno...

STORIA DEL REGNO DEL MILLIMETRO OLTRE

C'era una volta, in un regno lontano un millimetro oltre il vostro campo visivo, una creatura che era metà farfalla e metà profumo di acanto, che aveva una voce melodiosa eppure intensa, a volte tuonante e secca, come lo schianto di un tuono, a volte pigra e suadente, come un gatto stanco. Ve ne eravate mai accorti? Io no. Eppure c'era. Impalpabile eppure presente, ferma eppure in continuo movimento e sempre, costantemente, un millimetro oltre il nostro campo visivo.
Poi successe qualcosa. Giunse una macchina che si inserì tra Lei (permettetemi di trattarla come fosse una donna), e noi. La macchina si accese, e ci fece vedere tanti mondi già fatti, tanti modi di essere diversi, tanti viaggi già scritti. E già visitati.
Lei si fermò: cessò di battere le ali, il suo profumo si perse. Il nostro campo visivo si era abbassato. Non poteva più esistere il regno del millimetro oltre, perché un millimetro oltre c'era la macchina.
Così morì la nostra creatività.

P. Baccalario

A quanto pare il marchio P. Baccalario, è sinonimo di qualità. Lo ha già dimostrato con varie lettere apparse sul BHC e sul TGM Mail e continua a farlo adesso. A prescindere dagli argomenti trattati, sempre molto originali, mi piace vedere che ci sia qualcuno capace di utilizzare la propria creatività per produrre qualcosa di veramente originale. Tutta questa tecnologia penalizza la nostra fantasia? Probabilmente è vero: una volta c'erano solo i libri, quindi molto (l'aspetto dei personaggi, la voce, i paesaggi...) era lasciato alla nostra immaginazione, poi fu la volta del grande schermo prima e del piccolo schermo dopo: qui si poteva immaginare ben poco, visto che le immagini e il sonoro svolgevano bene il loro compito, immergendo completamene le nostre percezioni. Ora ci si può persino tuffare in mondi immaginari già prefabbricati da qualcun altro su misura per noi, e chi ha più bisogno di sognare? Questo è lo scotto del progresso...

QUESTIONS

Cari amici di Console Mania, il mio nome è Roger Rabbit, possiedo un Super Nintendo e un Nes 8 bit e odio qualsiasi tipo di coniglio o lepre (ragazzi, questo è il tipico individuo che odia se stesso, NdD). Il motivo per cui vi scrivo è molto semplice, non ho altro da fare. Della vostra rivista mi piace tutto (troppo buono... NdD), le recensioni, la posta e tutto il resto. Vorrei farvi una domanda, perché avete tolto le didascalie (ancora? Basta!!!)? Erano così carine. Adesso passo alle solite domande:
1) Perché la Capcom ci ha bidonato facendo uscire la versione turbo di Super Street Fighter 2 pochi mesi dopo la versione normale?
2) Se dovessi acquistare una console nuova per il futuro quale mi consigliereste?
3) E' possibile creare giochi per Super Nes più potenti di Donkey Kong Country?
4) Il Super Nes finirà come il Nes con l'avvento delle console a 32 bit (mi riferisco al fatto che non escono più giochi per il Nes)?
5) Potete darmi qualche nuovo trucco per Mortal Kombat 2?
6) Quando arriverà nei cinema italiani il film di Street Fighter 2?
Saluto tutta la redazione e anche la prof, che secondo me dovrebbe andare in pensione (non prima di averti bocciato, visto che da quest'anno pare non si possano più dare esami di riparazione).

Jonny Cage

BOVAS' HARDCAFE'

Abbiamo già spiegato perché non ci sono più le didascalie, i poveri Alex e Marco si erano rincretiniti più del normale a scriverle tutte. E ora beccati le risposte:
1) Ovvio, per far acquistare agli appassionati tutte e due le versioni...
2) Ti consiglierei di aspettare gli sviluppi futuri...
3) Tutto è possibile, basta volerlo.
4) Tutte le console sono destinate a fare questa fine, nessuna esclusa...
5) Se c'è qualcosa di nuovo lo puoi trovare nel Control Your Console.
6) Non lo so, ma spero presto, non vedo l'ora di vederlo (i film idioti mi piacciono sempre, mi mettono allegria... NdD).
Ciao e divertiti...

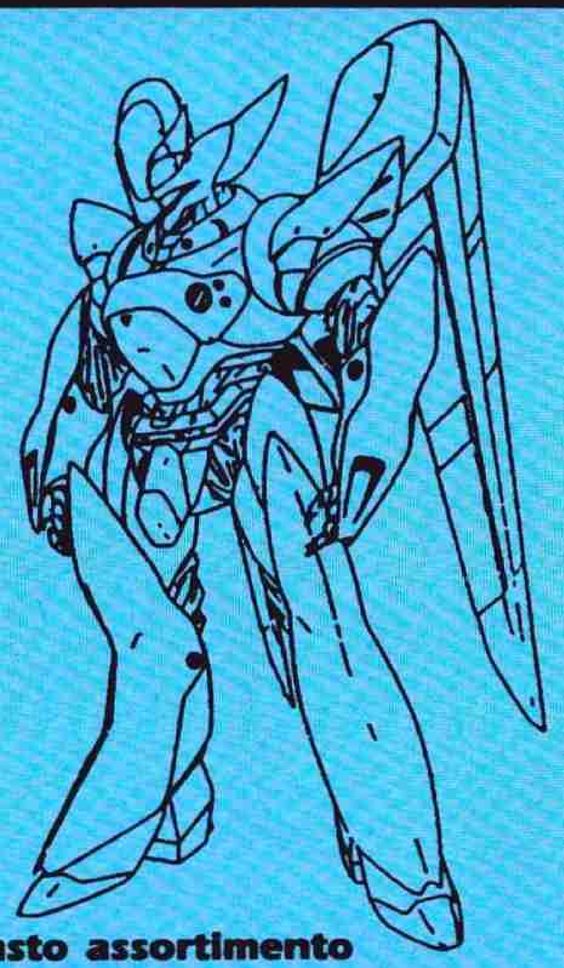
MICROPOSTA

Iniziamo la microposta di febbraio nel modo più demenziale possibile, ovvero con la letterona completamente idiota del "Ragazzo dal perizoma dorato", e già il soprannome la dice lunga sui contenuti. Guarda, ci è piaciuta talmente tanto, che un giorno forse la pubblicheremo nella "Posta di BovaByte" su The Games Machine. Per il momento, accontentati dei saluti di rito. Un imprecisato Nicola, ci manda da Cagliari i rituali complimenti, dopodiché ci chiede a chi possa essere mai venuta in mente una rivista come la nostra, e come si fa a diventare redattori. Beh, rispondere è semplice: l'idea è venuta ai nostri Editori, da sempre attenti a quanto capita nel mondo informatico. E non per nulla la Xenia si può vantare di essere stata la prima casa editrice a coprire ogni settore del nostro mercato, prima con TGM (computer a 16 bit), poi con Consolemania (console) e, in tempi più recenti, con CD Magazine (CD-Rom

MODELTECH

board games:
AVALON
3W
STRATELIBRI
WEST END GAMES
NOVA
EXCALIBRE GAMES
VICTORY GAMES
FASA
GDW
GAMES WORKSHOP
GMT GAMES
NEXUS
ICE
TSR

resine e vinile:
MAX FACTORY
VOLKS
HORIZON
HALCYON
KAYODO
TAKARA



Vasto assortimento dei "Gundam" della BANDAI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SARONNO(VA) 21047- Via Leopardi, 21
tel. 02/962 1317 - fax 02/9670 1339

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel - Fax 081/5789319

A NAPOLI
IL PRIMO CENTRO
SPECIALIZZATO IN
GIOCHI CON
ORGANIZZAZIONE
DI CORSI E TORNEI

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

FINALMENTE!!! 3DO Panasonic europeo ufficiale completo L. 1.120.000 con 2 giochi

Offertissime Febbraio '95

CONSOLE

3DO Goldstar	Tel.
Sony Playstation	Tel.
Sega 32X Pal	400.000
Saturn + gioco	1.400.000
Neo Geo CD	980.000
Barcode Battle	28.000
TELEFONARE PER NOVITÀ	

MEGADRIVE

Numerose le offerte a partire da lire 10.000 su nuovo ed usato
Inoltre:

Topolinomania (Pal)	Tel.
Aladdin (Jap)	70.000
Power Rangers	Tel.
Fifa Soccer '95 (Pal)	120.000
J. Madden '95	Tel.
Lion King	Tel.
Street Rage 3	70.000
Megabomberman	Tel.
Cannon Fodder	Tel.
Ethernal Champion	50.000
Alien 3 (Pal)	55.000
Shaq Fu (Pal)	100.000
Super Street II	Tel.
Mortal Kombat II	120.000
Sonic 4	130.000
Mazin Saga	45.000
Micromachines 2	Tel.
NOVITÀ SENSAZIONALI	
TELEFONA PER LA LISTA	

SFC/SNES/SNINTENDO

Vortex (Pal)	100.000
Micromachines (Pal)	100.000
Topolinomania (Pal)	100.000
Sunset Riders (Pal)	70.000
Ken 7 (Jap)	85.000
Gods (Pal)	60.000
Cybernator (Pal)	60.000
Donkey Kong (Jap)	170.000
Art of Fighting II	170.000
Yuyu Hakusho Special	170.000
Gon	Tel.
Pop & Tween Bee II	Tel.
Street Racer (Pal)	120.000
Earthworm Jim (Pal)	Tel.
Wild Guns (Jap)	Tel.
Muscle Bomber	85.000
Lord of Rings (Usa)	80.000
Illusion of Gaia (Usa)	100.000
Wizardry 6 (Usa)	60.000
TELEFONA PER LE ULTIME NOVITÀ SETTIMANALI	

MEGA 32X

Doom	145.000
S. Star Waas	145.000
V. Racing	145.000

SATURN

S. Myster Mansion	155.000
Clockwork Knight	155.000
Gale Racer	155.000
Gota	Tel.
S. Virtual Soccer	Tel.

JAGUAR

Doom	120.000
Dragon	120.000
Alien-Predator	120.000
Chequered - Flag 2	Tel.
Ray Man	Tel.
Bubsy	Tel.
Wolfstein 3D	Tel.

3DO

Samurai Shodown	140.000
Fifa Soccer	115.000
Slayer	80.000
Super Street F. II	140.000
Sherlock Holmes	120.000
Off road Interceptor	Tel.
Rebel Assault	Tel.
Vr - Stalker	60.000
Need Ford Speed	Tel.
Virtual Vivid (Erotic)	Tel.
Rise of robots	Tel.
Nova Storm	Tel.
Road Rash	60.000
Wing Commander 3	Tel.
Outer World	50.000
Demolition Man	Tel.
Alone in the Dark	50.000
Jurassik Park	50.000
Star Control 2	Tel.
Sewer Shark	50.000
Wing Commander	60.000
Fifa Soccer '95	Tel.
Dragon Lore	Tel.

GAME BOY

Samurai Shodown	Tel.
PC Kid	Tel.
Fatal Fury	Tel.

NEO GEO CD

Samurai Shodown 2	Tel.
Aggrssor O.D.K.	Tel.
Street Hop	Tel.
Zed Blade	Tel.
Windsammer	Tel.
Super Sidekicks 2	Tel.
DISPONIBILI I MOLTI TITOLI	

NEO GEO CARD

Ninja Kombat	60.000
Super Sidekkes 2	200.000
WindJammer	200.000
Ghost Pilots	60.000
Boowling	50.000

RIVISTE/GADGET/CD AUDIO

Edge (USA)	15.000
SFamicom Magaz. (Jap)	30.000
Ult. Future Games (Ing)	Tel.
3DO Magazine (Jap)	55.000
CD Audio Dragon Ball/Z	
Dragon Ball Z CD Audio	
CD Audio Patlabor	
CD Audio Ranna 1/2	
CD Audio Street F. II	
CD Audio Art of S.	
CD Audio Macross	
CD Audio Ushio e Tora	
CD Audio Ken	
CD Audio Video Girl - Ai	
CD Audio Lupin 3°	
CD Audio Bubble Gum Crisis	
CD Audio Lamù	
CD Audio Nausika	
CD Audio Cav. Zodiaco	
CD Audio Devil Hunter	
CD Audio Fatal Fury	
CD Audio Gundam	

VIDEO ITA/ING/JAP
CENTINAIA DI
TITOLI/POSTER/PORTACHIAVI
MODELLINI/CARD/JAP
TUTTO MATERIALE ORIGINALE

ATTENZIONE: il presente listino è solo un estratto del nostro catalogo, pertanto non comprende tutte le disponibilità e le novità. I prezzi sono datati al 5 Gennaio pertanto possono variare (solitamente in ribasso) per cui telefonare per conferme.

Tutti i marchi citati sono dei legittimi proprietari

L'ANGOLO DELLA PROF

Accidenti accidentaccio, non ha fatto in tempo a terminare il primo quadrimestre, che l'arcigna Evarsita Pinto De Paoli ha subito incominciato a castigare ben benino tutti i suoi lettori (che lei continua imperterrita a definire "alunni"), segnando col suo lapis rosso e blu tutti i vostri erroracci. Guai a voi, che a giugno dovrete fare i conti con lei... Noi abbiamo già provveduto a corrompere il preside...

1) ogni sua rencisione e un centro! ("ogni sua recensione è un centro!" NdProf)
2) il foglio che ho scritto l'ho preso dal mio libro di tecnica ("ho preso il foglio su cui ho scritto dal mio quaderno di tecnica" NdProf)
3) incluso c'era Altered The Beast
4) non smettei fino alle dieci di sera ("smisi" NdProf)
5) Era un certo Consolmania
6) lo comprò anche il mese prossimo ("successivo" NdProf)
7) leggei un po'...
8) ...e non ci feci più di tanto caso
9) il mese sucessivo...
10) ..vedi per un consol un suo gioco
11) l'ultimo gioco che abbiamo comprato e Mortal Kombat II
12) Approffitto di voi...
13) Uscirà Donkey Kong Country per Mega Drive? (mah, ti dirò, la pubblicità americana della Nintendo recita grossomodo così: "not on 32 bit... not on CD ROM... NOT ON SEGA". Fai un po' te... NdP)
14) poiché non tengo la ragazza mi devo contentare (non "tieni" neppure una bella Grammatica... Si dice "poiché non ho la ragazza, mi devo accontentare" NdProf)
15) non gli guardo proprio

BOVAS' HARD CAFE'

e affini), per non parlare poi di Gigabyte che è qualcosa di veramente rivoluzionario. Per quanto riguarda noi redattori, beh, ci hanno fatto così i nostri genitori. O, meglio, loro ce l'hanno messa tutta far farci meglio, ma alla fine siamo diventati tutti giocatori incalliti... Scherzi a parte, la maggior parte di noi ha terminato le scuole superiori, qualcuno studia ancora all'università, mentre altri collaborano part time con le riviste: non esiste un attestato di studio preferenziale, basta cavarsela con l'Italiano e l'Inglese, oltre ad avere una buona cultura nel campo dei videogiochi. Ovviamente. Nulla ti vieta di seguire la nostra strada, ma ti conviene ponderare attentamente i sacrifici che la cosa necessariamente comporterebbe: abitare a Milano (o dintorni) è pressoché di vitale importanza, se non ci si vuole limitare a una collaborazione saltuaria (e poco retribuita), e francamente non so se vale la pena trasferirsi da Cagliari, o fare avanti e indietro tutte le settimane... Antonio Bencini, oltre ad averci spedito una fotografia orrenda raffigurante lui medesimo (ho fatto un salto di due metri appena l'ho vista: ma sei davvero così brutto? NdP), ci chiede per quale ragione non ci siano più recensioni per Game Gear. Purtroppo, la motivazione è legata allo spazio e alla scarsa disponibilità di nuovi titoli: ultimamente, la nostra politica ha preferito privilegiare i contatti diretti con le software house, piuttosto che con i negozianti, e le prime ci mettono a disposizione i titoli nei formati più importanti, o comunque nei formati in cui il gioco è stato inizialmente sviluppato: di solito le versioni "portatili" escono sempre con un mesetto o due di ritardo. E' vero, potremmo condensare il tutto in un paio di micro-recensioni, ma non penso che voi utenti di GG e GB (sul Lynx caliamo un velo pietoso, o due lacrimucce di commiato, che è lo stesso...) sareste tanto soddisfatti (in ogni caso, sul numero scorso dovreste aver trovato un paio di recensioni per GG... Si fa il possibile... NdMA)... Ne parleremo ad Alex. Rosario Spina ci ha riscritto, ansioso più che mai di programmare il suo primo videogioco. Pensate, in Assembler è già riuscito a scrivere un programma che disegna le linee orizzontali e verticali sullo schermo e, udite udite, presto sarà pronta anche la versione che disegnerà quelle oblique! Da non crederci! Hai per caso deciso di programmare una nuova versione di Qix? Comunque, il buon Rosario ci ha

ME® Shop ME® Shop

COMPUTER E VIDEOGAMES

Giochi per:
Game Boy da L. 22.000
Mega Drive da L. 34.000
Super Nintendo da L. 40.000
Game Gear da L. 28.000
P.C. da L. 19.900
CD Rom da L. 39.000
Amiga da L. 29.900

VENDITA DI..
PC IBM Compatibili ed Accessori di ogni tipo
Qualsiasi configurazione delle seguenti marche:
COMPAQ - IBM - EPSON

NOLEGGIO CONSOLE E VIDEOGAMES - VENDITA PER CORRISPONDENZA - RITIRO DELL'USATO

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND 2	65
BIONIC COMMAND	69
BOMB'S ADV.	59
CONTRA THE ALIEN WARS	74
COOL SPOT	69
CRYSTAL QUEST	35
DAFFY DUCK	69
ELEVATOR ACTION	39
FELIX THE CAT	59
HUMANS	65
LEMMINGS 2	75
MEGAMEN 4	69
MICKEY ULTIMATE CHALLEI	69
MICRO MACHINE	79
MONSTER TRUCK WARS	79
NBA JAM	79
OUT TO LUNCH	65
PAPERBOY 2	65
PIT FIGHTER	39
PYRAMID OF RA	39
RACE DAYS	74
RACING FIGHTER	69
ROAD RUSH	69
SAMURAI SHODOWN	79
SPORT ILLUSTRATED	74
SUPER 4 IN 1	82
SUPER HUNCHBACK	69
SUPER KICK OFF	68
SUPER MARIOLAND 2	59
TARZAN LORD OF THE JUNI	74
TAZMANIA DEVIL IN ISLAND	74
TETRIS 2	75
WORLD CUP USA 94	79
WWF RAW	79
YOGI BEAR'S GOLD RUSH	69

GAME GEAR

AGASSI TENNIS	64
ALADDIN	59
BATMAN RETURN'S	59
BATTLETOADS	75
CHUCK ROCK 2	79
DEEP DUCK TROUBLE @DK	69
DOUBLE DRAGON	59
DRACULA	65
FIFA INTERNATIONAL SOCC	99
GEAR 3 IN 1	68
GEAR WORKS	79
H. JIMA	29
HOLFIELD K.O. BOXING	59
MONSTER TRUCKS	89
MS PACMAN	79
NBA ACTION	79
NBA JAM	75
PAC MAN ATTACK	79
ROAD RUNNER DESERT ST	59
SIDE POCKET	61
SOLITAIRE POKER	69
SONIC SPINBALL	74
STAR WAR	69
STREET OF RAGE	59
SUPER BASEBALL	39
TERMINATOR 2 (T2) JUDGE	79
THE SIMPSON BART VS SP	59
WOODY POP	29
WWF RAW	89
ZOOL	79

MEGA DRIVE

ADDAM'S FAMILY	99	MORTAL KOMBAT 2	129
AGASSI TENNIS	69	MUTANT LEAGUE HOCKEY	99
ASTERIX	109	MVP BASEBALL	109
BOOGERMAN	119	NBA JAM	129
BRUTAL	119	NHL HOCKEY 95	139
BUBSY 2	119	NORMS	119
CHUCK ROCK 2	129	PETE SAMPRAS	119
CLIFFANGER	119	PINK PANTHER	129
COOL SPOT	119	POOL CHAMPIONSHIP	129
CRUE BALL	59	PRINCE OF PERSIA	129
DESERT STRIKE	59	PUGGSY	99
DINOSAUR'S FOR HIRE	129	RED ZONE	129
DRAGON	129	ROBOCOP 3	69
DRAGON BALL Z	159	ROCKET KNIGHT ADV.	119
EARTHWORM JIM	159	RYAN GIGGS CHAMPIONS	99
ECCO THE DOLPHIN 2	129	SHADOW RUN	119
ETERNAL CHAMPION	129	SHAQ FU	149
FATAL FURY 2	149	SKITCHIN	29
FIFA INTERNATIONAL SOCC	89	SONIC 3	129
GENERATION LOST	119	SONIC SPINBALL	129
GLOBAL GLADIATORS	79	STREET OF RAGE 3 @ARE	99
GRAND SLAM	79	SUPER HANG ON	49
GUN STAR HERO	109	SUPER STREET FIGHTER 2	159
HAUNTING	119	SYLVESTER & TWEETY	109
HIPPER DUNK	129	TALE SPIN	79
HYOKKORINYOTAR JIMA	29	TAZMANIA 2: ESCAPE MARS	139
INDIANA JONES	79	TENNIS	139
INDY CAR RACING	129	TERMINATOR	79
JAMES POND 3	99	TERMINATOR 2 (T2) JUDGE	69
JAMMIT	129	THE HUMANS	119
JOE E MAC	129	TOPOLINO MANIA	139
JUNGLE BOOK	129	VIRTUAL PINBALL	99
JURASSIC PARK	129	VIRTUAL RACING	179
LAWNMOWER MAN	119	YOGI BEAR	119
LETHAL ENFORCER	109	ZOMBIE	105
LETHAL ENFORCER 2	129	ZOOL	119
MICRO MACHINE 2	129		

SUPER NES

AERO ACROBAT	129	LEMMINGS	79	SUPER CHASE H.Q.	119
ALFRED CHICKEN	139	LETHAL ENFORCER	179	SUPER CONFLICT	129
ALIEN VS PREDATOR	139	MADDEN 95	149	SUPER ICE HOKEY	129
BART'S NIGHTMARE	79	MICRO MACHINE	149	SUPER JAME'S POND	99
BASEBALL 2020	129	MORTAL KOMBAT	129	SUPER MARIO KART	109
BATTLETOADS	79	MORTAL KOMBAT 2	159	SUPER METROID	159
BATTLETOADS DRAGON	139	NBA JAM	149	SUPER NES	239
BLACK HAWK	149	NBA LIVE 1995	149	SUPER SOCCER	89
BUBSY THE BOBCAT	99	NIGEL MANSELL	139	SUPER STREET FIGHTER 2	149
CALIFORNIA GAME'S	129	NIGEL MANSELL INDY CAR	169	SUPERMAN: THE DEATH AR	149
CAPITAN NOVOLAN	129	OFF ROAD	129	T2 ARCADE	129
CARL RIPKEN BASEBALL	79	OUT TO LUNCH	129	TAZMANIA	79
CLAY FIGHTER	109	OUTLANDER	119	TECMO SUPER BOWL	129
CLAYMATES	139	PAGE MASTER	139	TERMINATOR 2 (T2)	139
CYBERNATOR	119	PAL BOOSTER	79	THE BLUE BROTHER	79
DESERT FIGHTER	129	PINBALL DREAM'S	109	THE COMBATRIBE'S	109
DONKEY KONG COUNTRY	179	PLOK	89	THE LEGEND OF MYSTICAL	129
DOOMSDAY WARR.	129	POP & TWINBE	109	THE LION KING	129
DOUBLE DRAGON 5	159	ROBOCOP 3	129	THE TERMINATOR	129
DRAGON	139	ROCKY RODENT	129	TIME SLIP	79
DRAGON'S LAIR	129	SENSIBLE SOCCER	129	TOM & JERRY	139
EMPIRE STRIKE BACK	139	SHAQ FU	149	TOPOLINO MANIA	169
EQUINOX	139	SKY BLAZER	149	TOYS	129
F1 CIRCUS	119	SLAMMASTER	149	TROLL ISLAND	149
F1 POLE POSITION 2	139	SPACE ACE	139	UTOPIA	109
FIEVEL GOES WEST	149	SPECTRE	139	VAL D'SERT CHAMPION	149
FINAL FIGHT 2	79	SPORT ILLUSTRATED	139	WAYNE'S WORLD	99
FIRST SAMURAI	89	STAR TREK : NEXT GENERA	179	WING COMMANDER THE SC	59
FLASH BACK	129	STREET COMBAT	169	WINTER OLIMPICS	129
HIPPER VOLLEY BALL	139	STREET FIGHTER II	99	WOLVERINE	169
HURRICANES	149	STREET RACER	139	WORLD CUP USA 94	139
ILLUSION OF GAIA	179	STRIKER	129	WRESTLEMANIA	99
JUNGLE BOOK	159	STUNT RACE FX	139	WWF RAW	179
JURASSIC PARK	119	SUPER BATTLE TANK	89	YOGI BEAR	139
KICK OFF 3 EURO CHALLEN	129	SUPER BOMBERMAN	129	YOUNG MERLYN	129
KING OF MONSTER 2	139	SUPER BOMBERMAN 2	139	ZELDA	189

I NOSTRI PUNTI VENDITA A MILANO

Via Lattuada (ang. V.le Monte Nero)
50mt MM3 Romana
tel. 02/55180858

P.zza Buozzi (ang. Via Mantova)
150mt MM3 Romana
tel. 02/55194413

Gripholandia

Vendita per corrispondenza

Vendita per corrispondenza

Troverai consoles, accessori, videogiochi, novità, fumetti, vendita, permuta e valutazione del tuo usato, gadget, trucchi e tante altre sorprese;

Eccone una

Mai visto finora, trova su questa rivista il prezzo più basso del videogioco che vuoi acquistare, diminuiscilo di Lit. 5.000 e poi chiamaci.

Non è finita qui, nei negozi Gripholandia, potrai:

*☆ - **N**oleggiare i tuoi videogiochi preferiti ☆ - **A**ffiggere messaggi "Scambio-Vendo" ☆ - **A**vere assistenza di personale specializzato ☆ - **P**artecipare a fantastici tornei di videogames ☆ - **P**rovare i videogiochi e le consoles più nuove, giocando negli appositi spazi console ☆ - **P**roporre tu stesso idee per divertire e far divertire*

E allora che aspetti, scopri il mondo di

Gripholandia

Telefona allo 081/517.28.81

(dalle 11.00 - 13.00; 17.00 - 20.30)

o vieni a visitarci a:

CAVA DE' TIRRENI - Via Biblioteca Avallone, 7 - NOCERA INFERIORE - Via Citarella, 9 bis

Vendita per corrispondenza

COMPUTER WORK

PER ORDINARE SCRIVERE A: COMPUTER WORK - Via Rivoli, 38/A - 10043 ORBASSANO (TO)
TELEFONARE ALLO 011/ 903.15.67 - OPPURE FAXARE ALLO 011/ 903.46.48
VENDITA PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA OPPURE CORRIERE
TANTI GIOCHI A PREZZO ECCEZIONALE! FINO AD ESAURIMENTO ...

GIOCHI SUPERNINTENDO (PAL) - Quelli in versione GIG sono completamente in italiano

GIOCHI IN OFFERTISSIMA	PREZZO L.	NOVITA' E ULTIMI ARRIVI	PREZZO L.
EURO FOOTBALL CHAMP (GIG)	65.000	FLINSTONES	123.000
GOOF TROOP (GIG)	65.000	I PUFFI (GIG)	121.000
JIMMY CONNORS TENNIS TOUR	90.000	JURASSIC PARK 2	123.000
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	90.000	MEGA MAN X (GIG)	109.000
ROBOCOP 3 (GIG)	65.000	MICRO MACHINES	112.000
SUPER ADVENTURE ISLAND (GIG)	65.000	STUNT RACE FX (GIG)	135.000
SUPER ALESTE (GIG)	65.000	SUPER METROID (GIG)	109.000
SUPER JAMES POND (GIG)	65.000	TOPOLINO MANIA	133.000
SUPER KRUSTY'S FUN HOUSE	50.000	WOLFENSTEIN 3D	129.000
STARWING (GIG)	65.000	YOGI BEAR	115.000

GIOCHI GAME BOY - Quelli in versione GIG sono completamente in italiano

GIOCHI IN OFFERTISSIMA	PREZZO L.	NOVITA' E ULTIMI ARRIVI	PREZZO L.
ALIEN 3	35.000	DONKEY KONG (GIG)	57.000
BARBIE GAME GIRL (GIG)	35.000	FLINSTONES	56.000
CHESSMASTER Gioco di scacchi (GIG)	35.000	I PUFFI (GIG)	62.000
MAGNETIC SOCCER (GIG)	35.000	JURASSIC PARK 2	56.000
MICKEY MOUSE (GIG)	35.000	KIRBY'S PINBALL LAND (GIG)	57.000
POPEYE 2 (GIG)	35.000	MICRO MACHINES	67.000
SNOOPY'S MAGIC SHOW	35.000	SUPER MARIO 3 (GIG)	57.000
TOP GUN (GIG)	35.000	YOGI BEAR	61.000

ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE DA TAVOLO E PORTATILI

OFFERTE SU CONSOLE	PREZZO L.	ACCESSORI	PREZZO L.
SUPER NINTENDO PAL + MARIO SWATCH	**249.000**	PORTA GAME BOY IN TELA	20.000
SUPER NINTENDO PAL + MARIO WORLD +		ALIMENTATORE GAME BOY	15.000
SUPER GAME BOY + SKART	**380.000**	ALIMENTATORE GB + ACCUMUL. 7 ORE	29.000
GAME BOY BASIC	95.000	ALIMENTATORE GB + ACCUMUL. 12 ORE	55.000
AMIGA CD 32 + 2 GIOCHI	**589.000**	GIOCHI SUPERVISION	30.000
JOYPAD AMICA CD 32	39.000	JOYPAD A INFRAROSSI PER SNES E MD	Telefonare

Per motivi di spazio non è stato possibile elencare tutti i titoli disponibili. I prezzi si intendono IVA COMPRESA

pure invitati alla sua festa di compleanno, che si teneva a Cosenza l'8 dicembre scorso... Acc, a saperlo magari qualcuno avrebbe fatto un salto (due pasticcini e una vodka non si rifiutano mai), non noi Bovas, purtroppo: per noi la tua città è un po' troppo fuori mano... Se abitavi più vicino, però... Carmelo Spizzica, tra le altre cose, ci chiede quale PC gli convenga comprare. Il primo impulso è quello di dirti "scrivi a TGM", ma siccome siamo sempre noi a rispondere, beh, ecco qua. I casi sono due (e dipende dal tuo portafogli): o un 486DX2/66 con architettura VESA local bus e 8Mb di RAM (prezzo indicativo, lit 2.500.000 più IVA), oppure, per un milione in più, un bel Pentium 90 con architettura PCI local bus e (minimo) 8Mb di RAM. In entrambi i casi, procurati un hard disk molto capiente e un lettore CD-Rom a doppia velocità. Compra comunque una copia di TGM, e cerca fra i suoi inserzionisti il negozio che ti può offrire un "assemblato" al prezzo più basso. Di solito gli assemblati sono i computer migliori: costano meno e sono maggiormente personalizzabili, e come se non bastasse sono più facili da aggiornare. Passiamo così a Mattia Ravanelli, che oltre a muoverci qualche critica sui nostri "ritardi" nel recensire i giochi "rispetto alla concorrenza", ci chiede tra l'altro di resuscitare l'angolo delle richieste nel Control Your Console. Ahi ahi, caro Mattia, meriti una tiratina d'orecchie pure tu: le richieste dei lettori vengono regolarmente pubblicate, ormai, da quasi un anno. Più precisamente, bisogna chiamare il 144.22.09.45 (635 lire al minuto, più l'IVA del 9 o del 13% -si vedrà cosa decideranno il governo e la Telecom- che si paga su tutta la bolletta), e lasciare un bel messaggio. Makio '76 ci propone le sue perplessità riguardo al futuro e al presente incerto del Mega CD. Come avevamo già detto, non è che la console in questione sia così brutta, è solo che non è stata adeguatamente sfruttata al momento giusto, ormai, con 3DO, Saturn e PSX in circolazione è un po' tardino per iniziare a usarla a dovere... Valerio D'Agostino manifesta la sua disapprovazione al riguardo di una pubblicità, da noi pubblicata, che trattava di un copiatore di cartucce per Super Famicom. A parte il fatto che non siamo noi a scegliere le pubblicità (questo lo avevi capito anche tu), non ci vedo niente di male, anche riviste del calibro di Amiga Format trattano di copiatori hardware per giochi originali per Amiga, dicendo pure "se non riesce a copiare qualcosa, vi ridiamo indietro i soldi", ma questo non deve spingere i lettori a mettersi a copiare i giochi, vero? Probabilmente il reato non sta tanto nel vendere l'attrezzo da te menzionato, ma nell'usarlo a scopo di lucro (in effetti di solito tentiamo di eliminare tutte le pubblicità del genere controllando le pellicole prima di mandarle in Rotolito, ma quella volta ci è proprio sfuggito - chiediamo venia... NdMA). Concludiamo così con Rodolfo "The Engineer", che ci ha proposto le sue perplessità sull'effettiva longevità di Donkey Kong Country, a suo avviso troppo facile. Bah, ti dirò, è vero che per terminare quel gioco non bisogna essere dei geni (nonostante i livelli siano tanti, la possibilità di salvare la posizione è un bell'aiuto per il giocatore), ma personalmente mi sembra uno di quei rari giochi che si rigiocano anche una volta terminati, solo per il gusto di ottenere percentuali maggiori (al tuo 68%, per esempio), o per godersi meglio qualche locazione che ci era sfuggita la prima volta. Quindi, longevità alle stelle. Augh!

BOVAS' HARDCAFE'

AMICI DI CONSOLEMANIA

Eccoci qui tutti insieme come ogni mese a vedere i messaggi che ci lanciano i lettori di CM. Questo mese siete stati davvero tanti (allora non siete tutti in letargo...) e ciò mi rende particolarmente felice, soprattutto perchè questo angolo per questo mese è molto grosso (quasi un angolo giro!!! Ah, ah, ah!!!). Ma passiamo a voi. Una tiratina d'orecchie a Sara che, da grande impaziente, mi ha rispedito un messaggio credendo che quello precedente non fosse stato pubblicato: io te ne pubblico un altro, così impari. Colgo l'occasione per ricordarvi che possono passare anche più di due mesi dal momento in cui spedite la vostra missiva alla vostra pubblicazione, per colpa dei soliti ritardi postali e dei lunghi tempi redazionali. Dopo avervi fatto notare la presenza della banda del n. 5 (ci sono ben tre ragazzi che abitano al numero 5 della loro via), lasciate che ponga direttamente la vostra attenzione sull'ultimo messaggio del mese: si tratta di un fan club molto interessante, noto come X-GAME, il cui presidente (o uno dei membri più impegnati, non c'ho capito molto) vi invita a farne parte. Anzitutto vi ringrazio per la fanzine inviatami (il nome è casualmente X-GAME) e per "sdebitarmi" degli anticipati ringraziamenti racconterò a grandi linee cosa ho scoperto di voi sbirciando il vostro giornalino. Il gruppo principale è molto affiatato ed è formato da nomi noti alla maggior parte degli appassionati del BHC (Manga Warrior, che poi è il Tommaso di cui sotto, Ken, ecc.); la fanzine è di ben 24 pagine (in bianco e nero, ma cosa volete...), contiene recensioni fatte da tutti i membri del club, ha pure un angolo della posta e moltissime altre rubriche (il "bestemmail" mi ha fatto morire!) proposte sempre dai super produttivi membri. Passiamo al costo: per quanto ne so io l'iscrizione è gratuita, mentre per la fanzine bisogna sborsare solo 4.000£, una scemata se pensate al gran lavoraccio che si spara il Manga Warrior (che vi assicuro non becca una lira, anzi secondo me ci rimette pure!), alle spese postali, ecc. In definitiva secondo me questo è un club che merita, e allora cosa aspettate a iscrivervi? E così anche per questo numero è tutto, ci rivediamo... risentiamo insomma ci RI il prossimo mese. Qui Picard... chiudo! Ah no, vi devo prima ricordare una cosa: scrivete messaggi, scrivete...

Vorrei corrispondere con appassionati di videogiochi come me, ho 15 anni (circa), mi piacciono praticamente tutti i tipi di videogiochi. Ascolto Guns, Metallica e R.E.M., vorrei corrispondere con ragazzi e ragazze con i miei stessi gusti, o no! Scrivete a:
MATTIA RAVANELLI, via Carlo Porta 2, 20090 Vimodrone (MI).

Ehilà, amici (e amiche) di Consolemania!!! Amate i videogiochi e volete trucchi o informazioni? Vi piace il basket e desiderate parlarne con un amico? Sentite la musica durante le lezioni (W i Queen!)? Seguite Radio DeeJay da mattina a sera? E allora che aspettate a scrivere?
DARIO BOZZI, via Napo Torriani 5, 20124 Milano.

Ehilà bella gente! La mia cassetta della posta è vuota e forse voi potete riempirla; ho 13 anni e una gran voglia di corrispondere con voi. Scrivete a questo indirizzo:
FRANCESCO BIANCHI, via Dei 5, 50127 Firenze.

Amici e amiche di Consolemania, se volete corrispondere con un 18enne Consolemaniaco... l'avete trovato! Nessun limite di età e risposta assicurata.
FOX PAVONE, via Portalupi 5, 10093 Collegno (TO).

Questo messaggio è rivolto a tutti coloro (ragazze e ragazzi) che vogliono fuggire la monotonia e la noia di ogni giorno: esistono molte porte che conducono al regno della follia e io possiedo le chiavi per spalancarle tutte (sei un fabbro? ndGK)!!! Scrivete numerose/i a questo pazzo 19enne. Il mio indirizzo è:
MANUEL GIORGI, via Arenili 4, 20600 Cremona.

Ciao a tutti mi chiamo Enrico, ho 17 anni, mi piacciono i videogiochi, i manga (bellissimo Video Girl AI, ho pianto un casino) e qualsiasi cosa sia divertimento. Vorrei corrispondere con ragazze e ragazzi simpatici e scoppiati come me. Possiamo parlare di tutto, dai videogiochi ai problemi personali; inoltre cerco padroncino/a per un piccolo e dolce Neo Geo in cerca d'affetto proprio come me. Il mio indirizzo è:
ENRICO GUERMANI, via Fosse Ardeatine 16, 40016 San Giorgio di Piano (BO).
P.S.: se preferite telefonare il numero è 051/892630.
P.P.S.: scrivete in molti, soprattutto ragazze.

Hello boys! Chi scrive è un bel ragazzo di 12 anni, appassionatissimo di videogame e di manga di tutti i tipi. Posseggo un Super Nintendo europeo, e vorrei corrispondere con ragazzi e soprattutto ragazze dai 12 ai 18 anni per discutere di tutto, ma proprio di tutto: amore, videogame, musica, lavoro, sfiga, hobby e chi più ne ha più ne metta... Prendete la carta, afferrate la penna e scrivete a:
GIANGIACOMO "GIANGIO" FONTANOT, via Venezia 10, 34079 Staranzano (GO), Tel. 0481/710155.

ATTENZIONE!!! Tredicenne possessore di un MD, di un GG e di un C64, prossimo al ricovero in un ospedale psichiatrico, chiede asilo politico su Saturno. Tutti i matti che hanno le stesse intenzioni si rivolgano a:
PORZIO RAFFAELE, via Buonocore 12, 80069 Arola di Vico Equense (NA), Tel. 081/8024304.

Fermati qua!!! Non ci provare! Ti vedo sai? Sei un tipo/a simpatico, dolce, carino e scommetto che hai tantissime cose da dirmi. E allora cosa aspetti a scrivermi? Il mio indirizzo è:
SARA VALENTE, via Roma 99, 64011 Alba Adriatica (TE).

MESSAGGIO SPECIALE FAN CLUB
X-Game è un club nato quasi un anno fa sull'144 Xenia, ed è in continua espansione. Pubblica periodicamente un bollettino di informazione pieno di review, rubriche, articoli e posta, interattivo al 100%. Se vuoi entrarvi a far parte (c'è anche il Manga Warrior, ma non credo che qualcuno se ne freghi) telefona allo 0547/331572 e chiedi di Leo (se sei al nord), allo 071/2075309 e chiedi di Lapo (se sei al centro) o allo 0825/447877 e chiedi di Tommaso (se sei al sud), oppure scrivi a:
TOMMASO PUGLIESE, via dell'Obelisco 86, 83036 Mirabella Eclano (AV).

011 - 68.12.582 011 - 68.12.582

SOFTWARE - NEWS

NOVITÀ SOFTWARE DAL MONDO

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

MEGADRIVE

ACCESSORI

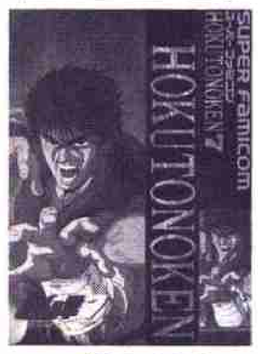
Adattatore Euro-Jap	L. 18.000
Adattatore Mega key giochi protetti	35.000
Joy pad 6 tasti - Sega	28.000
Joy pad programmabile Enhancer	49.000
Joystick Saitek	39.000
Prolunga Joy pad	15.000

BATTLE TECH	129.000 u-e
BOOGER MAN	109.000 e
BRUTAL	Telefonare
BUBSY 2	109.000 e
CASTLERANIA	115.000 e
CONTRA HARD COPS	118.000 u
DAVIS CUP TENNIS	Telefonare
DINO DINI SOCCER	115.000 e
DRAGON	115.000 e
EARTHWORM JIM	135.000 e
FATAL FURY 2	125.000 j
FIFA int. SOCCER '95	109.000 e
HURRICANES	119.000 e
INCREDIBLE HULK	109.000 e
JHON MADDEN '95	119.000 e
JUNGLE BOOK	115.000 e
KICK OFF 3	99.000 e
LETHA L ENFORCER 2	119.000 e
LION KING	125.000 e
MARCO'S MAGIC FOOTBALL	79.000 e
MEGA BOMBER MAN	119.000 e
MICKEY MOUSE G. MISTERY C.	135.000 e
MICRO MACHINES 2	99.000 e
MORTAL KOMBAT 2	105.000 e
NEW HORIZONS	135.000 u
N.F.L. FOOTBALL '95	135.000 u-e
N.H.L. HOCKEY '95	119.000 e
N.B.A. LIVE '95	125.000 e
NIGEL MANSELL INDY CAR	119.000 e
PAGE MASTER	119.000 u-e
PAC-ATTACK	119.000 u
PGA TOUR GOLF 3	119.000 e
POWER DRIVE	119.000 e
RED ZONE	125.000 e
RISE OF THE ROBOT	Telefonare
SAMURAI SHODOWN	135.000 u
SHINING FORCE 2	129.000 e
SONIC	49.000 j
SONIC 2	59.000 e
SONIC 3	109.000 j
SONIC & KNUCKLES	125.000 e
SPARKSTER	Telefonare
STREET OF RAGE 3	105.000 j
SUPER MONACO GP 2	69.000 j
SUPER STREET FIGHTER 2 - e	Telefonare
TAZ-MANIA 2	119.000 e
TINYTOON ACME ALL STAR	109.000 u
TOM E JERRY 2	135.000 u
TOP GEAR 2	124.000 u
URBAN STRIKE	115.000 e
VIEW POINT	Telefonare
VIRTUA RACING	145.000 e
WOLVERINE	Telefonare
WORLD CLASS RUGBY '95	Telefonare
WORLD HEROES	119.000 u-j
WWF RAW	119.000 e
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	89.000 e
ZERO TOLLERANCE	115.000 e

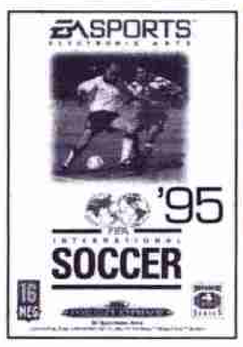
PER TUTTI I TITOLI NON INCLUSI NEL LISTINO TELEFONARE.

PREZZI SHOCK!

SIAMO APERTI TUTTI I GIORNI DALLE 10 ALLE 20 SABATO E DOMENICA COMPRESI



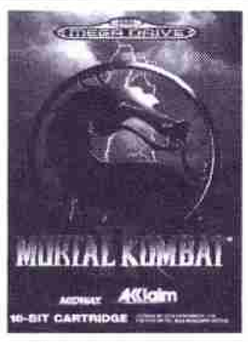
105.000



119.000

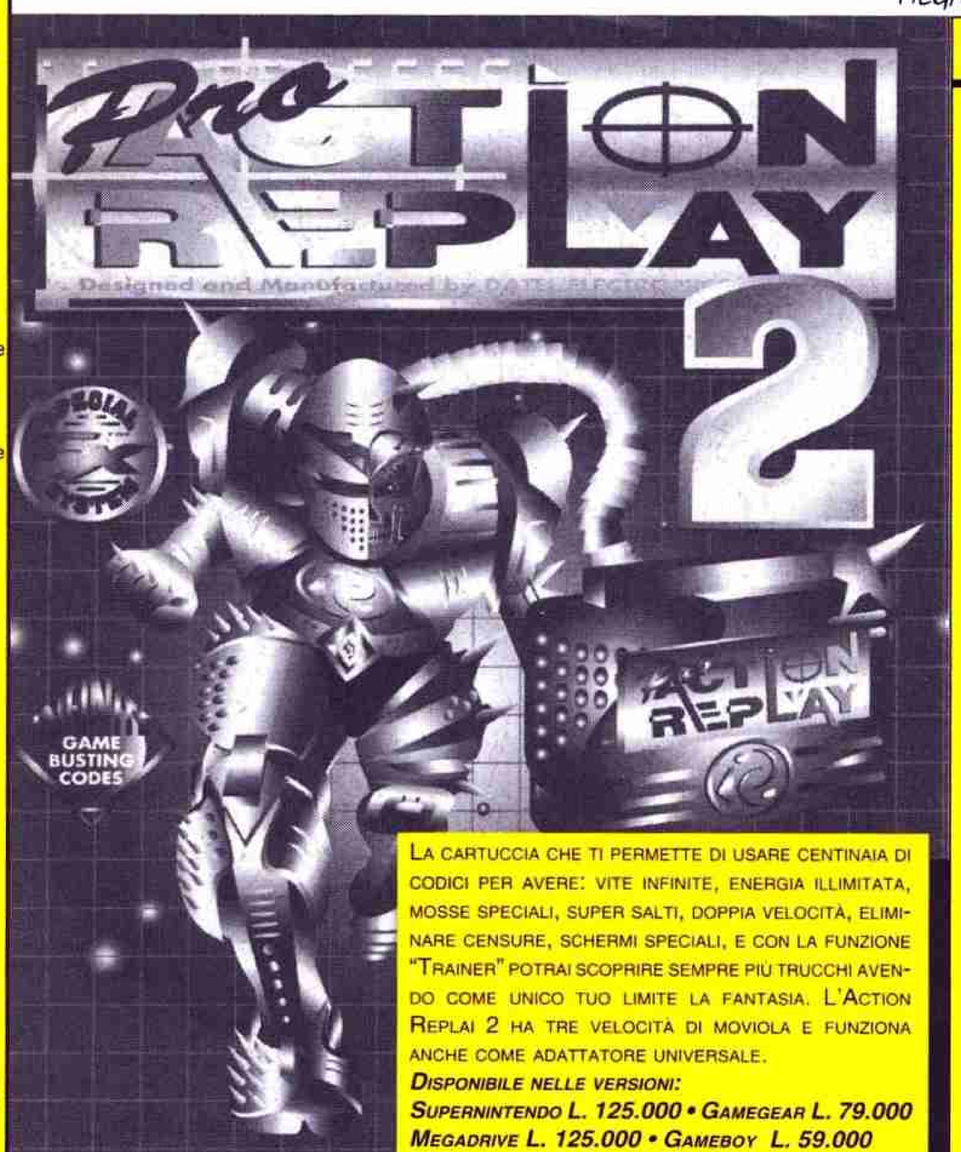
SUPER OFFERTA!

125.000



SUPER NIN. 119.000
MEGADRIVE 105.000

MEGADRIVE 125.000

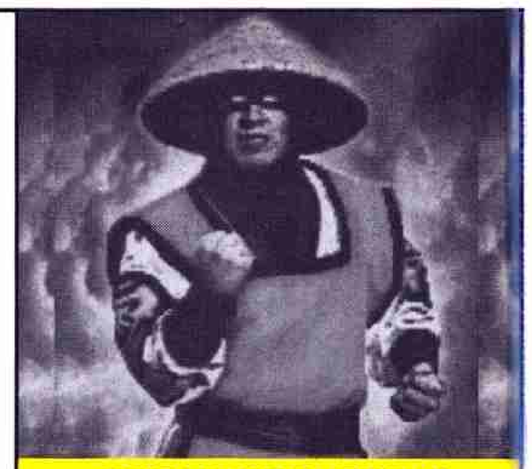


LA CARTUCCIA CHE TI PERMETTE DI USARE CENTINAIA DI CODICI PER AVERE: VITE INFINITE, ENERGIA ILLIMITATA, MOSSE SPECIALI, SUPER SALTI, DOPPIA VELOCITÀ, ELIMINARE CENSURE, SCHERMI SPECIALI, E CON LA FUNZIONE "TRAINER" POTRAI SCOPRIRE SEMPRE PIÙ TRUCCHI AVENDO COME UNICO TUO LIMITE LA FANTASIA. L'ACTION REPLAI 2 HA TRE VELOCITÀ DI MOVIOLA E FUNZIONA ANCHE COME ADATTATORE UNIVERSALE.

DISPONIBILE NELLE VERSIONI:
SUPERNINTENDO L. 125.000 • GAMEGEAR L. 79.000
MEGADRIVE L. 125.000 • GAMEBOY L. 59.000

3 DO

Console Panasonic 3DO PAL	**Offerta**
Console Gold Star 3DO	**Offerta**
3D ATLAS	Telefonare
ALONE IN THE DARK	89.000
ANOTHER WORLD	105.000
BATTLE CHESS	109.000
BURNING SOLDIER	89.000
CYBERCLASH	Telefonare
DEMOLITION MAN	105.000
DRAGONS LAIR	105.000
FAMILY FEUD	109.000
FIFA SOCCER	109.000
FLYING NIGHTMARE	Telefonare
GEX	109.000
GRIDDERS	109.000
IRON ANGELS	109.000
JHON MADDEN	109.000
MEGA RACE	89.000
NIGHT TRAP	109.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	119.000
PATAANK	99.000
PEBBLE BEACH GOLF	109.000
POWERS KING DOM	109.000
POWER SLIDE	109.000
QUARANTINE	Telefonare
REAL PINBALL	109.000
REBEL ASSAULT	105.000
ROAD RUSH	Telefonare
SAMURAI SHODOWN	105.000
SESAME STREET 2	105.000
SEWER SHARK	109.000
SHERLOCK HOLMES	109.000
SHOCK WAVE	89.000
SHOCK WAVE OPERATION JUMP GATE	69.000
SLAYER D & D	89.000
SOCCER KID	79.000
SPACE ACE	109.000
SPACE HULK	Telefonare
SPACE SHUTTLE	109.000
STAR BLADE	109.000
STORM TROOP	Telefonare
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	99.000
SUPER WING COMMANDER	109.000
THE ANIMALS	115.000
THE HORDE	109.000
THE INCREDIBLE MACHINE	109.000
THEME PARK	115.000
TOTAL ECLIPSE	109.000
TWISTED	109.000
VIRTUOSO	109.000
WAY OF THE WARRIOR	109.000
WORLD CUP GOLF	109.000
SUPREME WARRIOR	Telefonare
NOVA STORM	Telefonare
STAR BLADE	Telefonare
RETURN FIRE	Telefonare
FLASHBACK	Telefonare
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	95.000



SUPERNINTENDO

ACCESSORI

Adattatore SFX per giochi protetti	L. 29.000
Joy pad	29.000
Joypad DYNA 1	35.000
Joypad Programmabile "En Forcer"	49.000
Joystick Super I	49.000

BATMAN & ROBIN	139.000 e
BATTLETOAD Vs DOUBLE DRAGON	79.000 e
BRETTHULL HOKEY	79.000 e
BARCKLEY SHUT UP & JAM	79.000 e
CANNON FODDER	Telefonare
CHOPLIFTER 3	79.000 e
CLAYMATES	79.000 e
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	125.000 e
DINO DINI SOCCER	139.000 e
DONKEY KONG COUNTRY USA	Telefonare
DONKEY KONG COUNTRY EURO	Telefonare
DOUBLE DRAGON 5	79.000 e
EARTH WORM JIM	139.000 e
EEK THE CAT	79.000 e
ESPN BASEBALL	79.000 e
FATAL FURY SPECIAL	125.000 j
FIFA SOCCER	95.000 e
FIGHTERS HISTORY	129.000 j
FINAL FANTASY 3	149.000 u
FUN & GAMES	79.000 e
HOKUTO NO KEN 7	105.000 j
HURRICANES FOOTBALL	129.000 e
ILLUSION OF GAIA	139.000 u
INCREDIBLE HULK	89.000 e
INDIANA JONES	145.000 e
INTERNATION SENSIBLE SOCCER	119.000 e
JHON MADDEN FOOTBALL '95	129.000 e
JMMY CONNORS TENNIS	79.000 u
JURASSIC PARK 2	89.000 e
KING OF DRAGON	119.000 u
LEGEND	79.000 e
LEMMINGS 2	109.000 e
LION KING	139.000 e
LORD OF THE RINGS	115.000 u
MEGAMAN X	89.000 e
MICHAEL ANDRETTI RACING	Telefonare
MICROMACHINES	109.000 e
MIGHTY MAX	109.000 e
MORTAL KOMBAT	59.000 e
MORTAL KOMBAT 2	119.000 e
N.B.A. JAM	95.000 e
N.B.A. LIVE '95	135.000 e
N.H.L. HOCKEY '95	135.000 e
NIGEL MANSELL INDY CAR	139.000 e
PAGEMASTER	125.000 e
PERFECT ELEVEN -j-	Telefonare
PITFALL	119.000 e
POWER DRIVE	119.000 e
POWER RANGER	139.000 e
RISE OF THE ROBOT	125.000 e
SECRET OF MANA	129.000 e
SOCCER SHOOT OUT	135.000 u
STREET RACER	119.000 e
STUNT RACE FX	139.000 e
SUPER BATTLE TANK 2	79.000 e
SUPER BOMBER MAN 2	129.000 e
SUPER MARIO ALL STAR	119.000 e
SUPER MARIO KART	119.000 e
SUPER MORPH	79.000 e
SUPER RETURN OF JEDI	139.000 e-u
SUPER STREET FIGHTER 2	125.000 e
SYNDACATE -e-	Offerta
TOPOLINO MANIA	119.000 e
TROY AIKMAN FOOTBALL	79.000 e
TURN & BURN	79.000 e
ULTIMA THE BLACK GATE	139.000 u
VORTEX	119.000 e
X-KALIBRE	79.000 e
WORLD HEROES II	119.000 j
WWF RAW -e-	Telefonare

Legenda:
u = USA
e = Europeo
j = Japan

JOYPAD PROGRAMMABILI A CARTUCCIE

L. 59000

Sono disponibili oltre alle cartuccie da programmare anche quelle già programmate con le mosse dei picchiaduro più famosi:
Mortal Kombat 2
Super Street Fighter 2
Fatal Fury 2
World Heroes

L. 49000

DISPONIBILI IN VERSIONE Megadrive e Supernintendo

RITIRO, PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

Vasto assortimento di titoli a partire da L. 19.000

ORDINARE È FACILE:

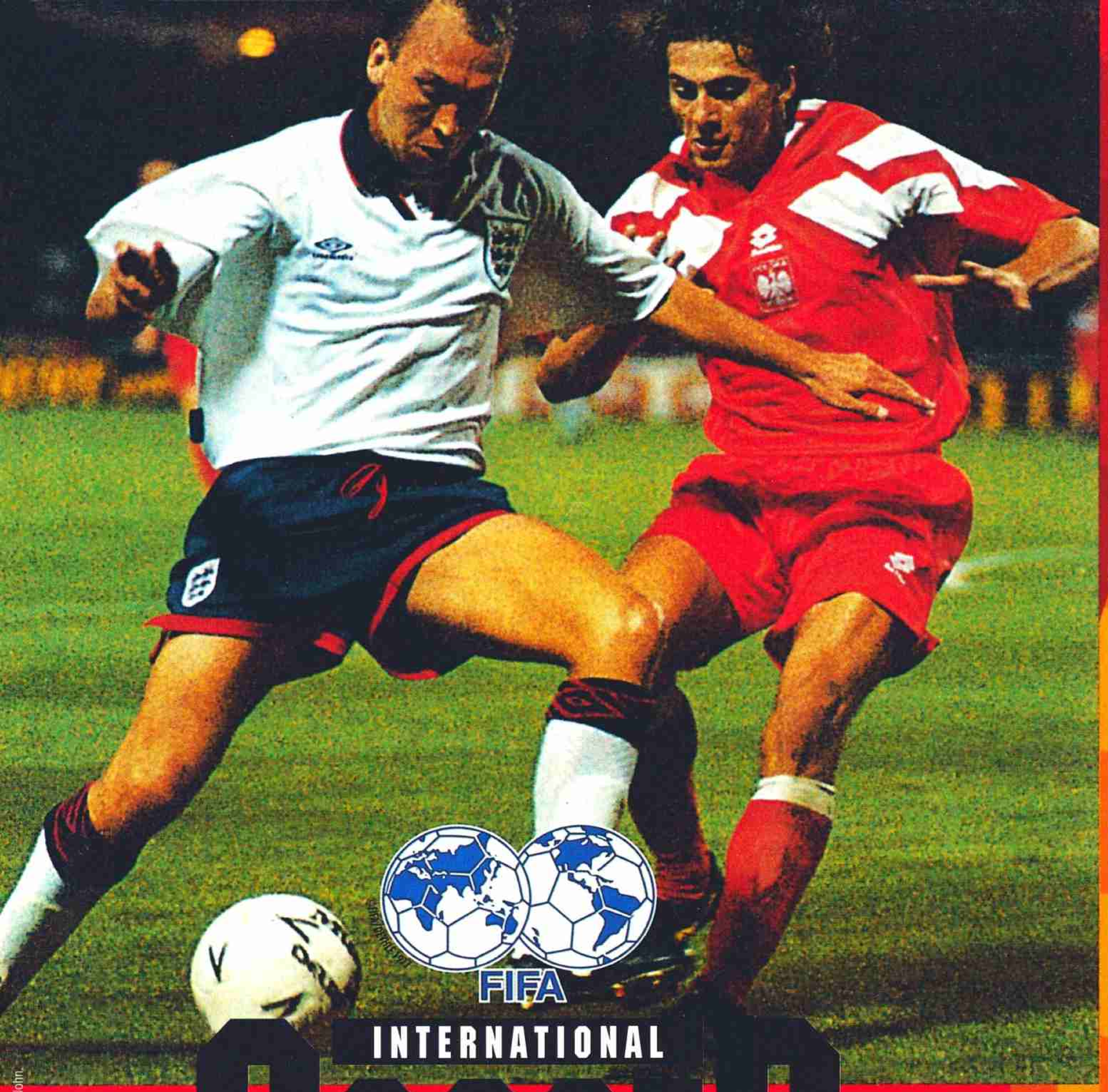
TELEFONO dalle 10.00 alle 21.00
011 - 68.12.582 5 linee r.a.

FAX 24h su 24h
011 - 68.12.582

Spedizione a mezzo corriere espresso o spedizione postale.

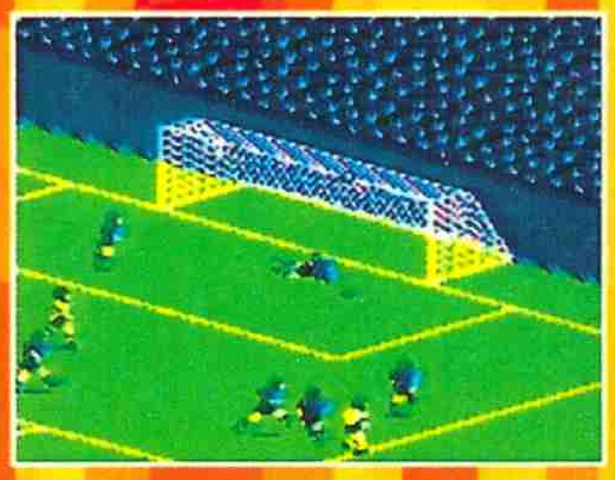
SOFTWARE - NEWS
Via G. Deledda 18
10024 Moncalieri (TO)

❑ TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA ❑ TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA 12 MESI ❑ NOMI E MARCHI RIPORTATI SONO DI COMPETENZA DEI LEGITTIMI PROPRIETARI ∂VG COMMUNICATION - Torino



EA SPORTS
PRESENTA

Il gioco a 16-Bit più venduto diventa portatile!



FIFA

INTERNATIONAL

SOCCER

NIENTE É PIU' REALISTICO!

Il gioco sportivo più acclamato è in arrivo sul Gameboy - Fifa International Soccer! Fifa International Soccer contiene le formazioni e le caratteristiche delle 48 più forti squadre mondiali! Con la sua unica prospettiva a 3/4 (come nella versione a 16-Bit) potrai esibirti in esaltanti rovesciate, spettacolari colpi di testa e durissimi tackles.

Tutto questo e più , nella nuova versione per GAME BOY e SUPERGAMEBOY

GAME BOY.

ELECTRONIC ARTS®

Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
italia

T·HQ INTERNATIONAL

Media Grafica

Distributore esclusivo: C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavaria (Va) - Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555

It's a Whole New Game

EA SPORTS. È un marchio della Electronic Arts® - Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grazie John.

PROSSIMAMENTE SULLO SCHERMO
UNO STRAORDINARIO FILM!

La 20th Century Fox
Presenta

the Pagemaster

Nel corso di un´ innocente vista in biblioteca, Richard Tyler si imbatte in un´ incredibile avventura! Unisciti a Richard mentre combatte altraverso tre mondi colmi di ostacoli (comprendenti 13 livelli) e supera una schiera di strani personaggi di finzione.
Per conquistare The Pagemaster le tue abilità di gioco dovranno essere testate al massimo, nell universo dell´ Orrore come in quello della Fantasia e dell´ Avventura.

FOX INTERACTIVE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super GAME BOY

Virgin

CONTIENE LIVELLI
PIATTAFORMA E MODALITÀ 7

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Gameboy™, and Super Gameboy™, are all trademarks of Nintendo.
The Pagemaster™ and © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation and Turner Pictures Inc., all rights reserved.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trade mark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177